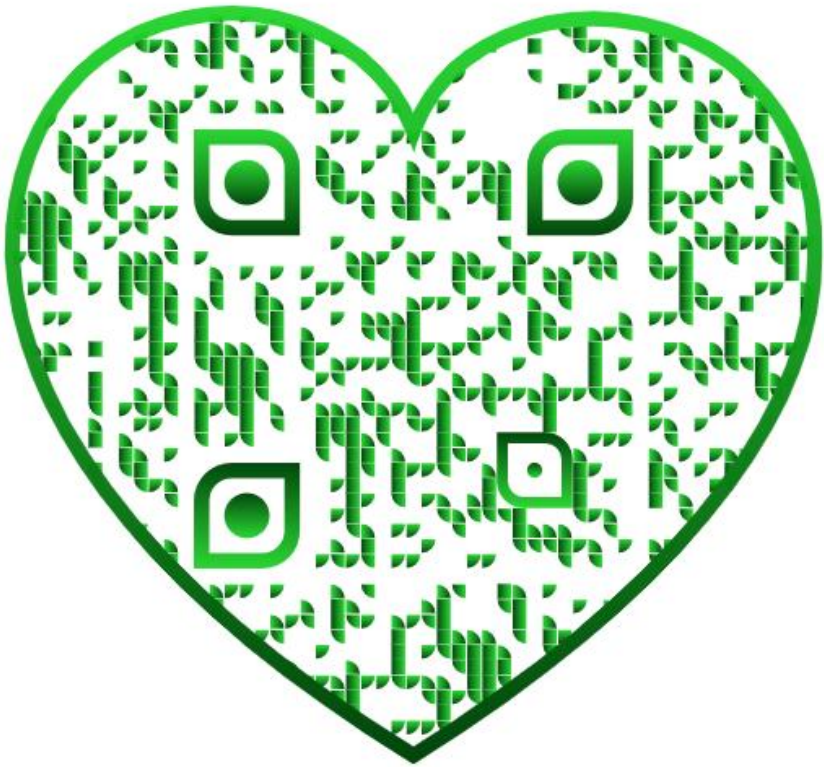
30
BERTRAND & NEIL PUARD
MINUTES
POUR SURVIVRE
LA MISSION LUNE NE RÉPOND PLUS !
DEVIENS LE HÉROS DE CE LIVRE !



BERTRAND & NEIL PUARD
30 MINUTES POUR SURVIVRE
LA MISSION LUNE NE RÉPOND PLUS !
DEVIENS LE HÉROS DE CE LIVRE !

BERTRAND ET NEIL PUARD

30 MINUTES POUR SURVIVRE

LA MISSION LUNE NE RÉPOND PLUS !

Albin Michel Jeunesse

De Bertrand Puard chez :

30 minutes pour survivre – Le temple maudit de Cetho Wukir

30 minutes pour survivre – Le zoo de tous les dangers
(sous le nom d'Ewan Blackshore)

Un texte de Bertrand et Neil Puard
basé sur un concept de Jack Heath,
auteur de la série *Countdown to Danger*,
publié avec la gracieuse autorisation de Scholastic Australia Pty Ltd.

Tous droits réservés, y compris de reproduction
partielle ou totale, sous toutes ses formes.

© Éditions Albin Michel, 2019
22, rue Huyghens, 75014 Paris
www.albin-michel.fr
ISBN : 978-2-226-44448-6

Chacun de nous est une lune, avec une face cachée que personne ne voit.

Mark Twain, *En suivant l'équateur*

Tu ne t'es jamais fixé de limites, tu as toujours cru en toi, en tes capacités, tu as toujours agi de façon à atteindre ton but. Mais, tout de même, tu dois bien l'avouer à ce moment de ton existence, à cet instant très précis (ce samedi, à 5 h 30 du matin, heure de Baïkonour, dans le centre du Kazakhstan, soit 1 h 30 à Paris), tu as vraiment l'impression de vivre un rêve éveillé.

Car, dans quelques minutes, c'est toi qui vas monter à bord du vaisseau spatial *Herculeum*, avec tes trois coéquipiers, en partance pour… LA LUNE !

Tu te retournes. La pâle lueur du jour naissant laisse entrevoir la silhouette de la fusée *Stonehenge III*, le lanceur cargo qui va propulser ton vaisseau en direction du satellite de la Terre. C'est un mastodonte. Elle mesure cent dix mètres de haut et possède un booster central à propergol liquide ainsi que deux moteurs-fusées à propergol solide. C'est le plus gros lanceur cargo jamais construit. Outre ton vaisseau, *Stonehenge III* emportera un atterrisseur lunaire ainsi que des matériaux pour bâtir une base.

Car tel est l'objectif de cette mission Herculeum : explorer la face cachée de la Lune, celle qu'on ne peut apercevoir depuis notre Terre, parce que son satellite tourne sur lui-même à la même vitesse que celle à laquelle il tourne autour de la Terre. Selon les promoteurs de cette mission, sur cette partie de la Lune, on devrait pouvoir trouver des métaux rares, susceptibles de révolutionner plusieurs industries.

Bon, tu te doutes que les scientifiques du monde entier, les crânes d'œuf qui vont observer depuis le sol le moindre de tes battements de cœur, vont aussi profiter de ta présence dans l'espace, puis sur la Lune, pour récolter un maximum d'informations sur les effets d'un tel voyage sur l'organisme d'un adolescent. Car c'est une grande première, évidemment.

Pour le moment, les flashs crépitent. Des journalistes de tous les pays essaient de recueillir tes impressions avant le départ. Tu fais face à une véritable forêt de micros multicolores. Tes parents sont là, eux aussi, en retrait. Ils te regardent avec amour et te sourient. Tu lis dans leurs yeux de la fierté, d'autant que tu as été nommé commandant du vol, mais peut-être aussi une légère inquiétude, bien compréhensible.

Tu ne pars pas seul pour cette mission à caractère international : tu es accompagné de Ludmilla, une adolescente russe de 16 ans, Casper, un Canadien de 17 ans, et Mei, une Chinoise de ton âge.

D'ailleurs, lorsque vous entendez dans votre casque la voix de Günther Strüdel, le chef des opérations, qui vous ordonne de gagner enfin la fusée, vous échangez un signe qui exprime votre confiance en ces minutes fatidiques que vous vous apprêtez à vivre. Toutefois, ton dernier regard ne sera ni pour tes coéquipiers ni pour tes parents, mais pour cet invité très spécial venu vous saluer devant la passerelle qui donne accès à l'étage supérieur de la fusée, là où est logé votre vaisseau : Edwin Eugene Aldrin Jr., dit Buzz. Âgé de 89 ans, il a piloté le premier vaisseau habité à s'être posé sur la Lune, en 1969, il y a cinquante ans déjà !

– *Good luck !* lance-t-il, une main sur la tempe, comme pour un salut militaire.

Tu vérifies que ta combinaison est bien fermée et n'entrave en rien tes mouvements. Tu portes à la main une sorte de petite valise contenant de l'oxygène, qui va te permettre de continuer à respirer, même difficilement, pendant la phase absolument cruciale du décollage.

– H-2 minutes, lâche Strüdel.

Pour la première fois, tu perçois une pointe d'émotion dans la voix du chef des opérations.

Ça y est : tu as pris place au poste de commandes du vaisseau. Tu es assis le dos parallèle au sol. L'équipe technique te harnache avec précaution. À côté de ces sangles, une ceinture de sécurité automobile aurait l'air d'un brin de paille !

– H-30 secondes avant mise à feu, annonce Strüdel.

Tu te retrouves face à ton destin. Derrière ton casque et son hublot panoramique, tu es en train de vivre une émotion intense. Tu ne vois pas tes partenaires, mais c'est pareil pour eux.

– 5… 4… 3…

La fusée vibre déjà violemment ; les deux moteurs principaux crachent des flammes et une épaisse fumée blanche.

– 2… 1…

Les vibrations sont telles, à présent, que tu as l'impression que tes os vont se disloquer à tout moment.

– 0 ! crie Günther. Décollage !

Le moment tant attendu après cinq années de préparation intensive…

Va à la page 9 pour laisser la Terre derrière toi…

30:00

La poussée initiale a été d'une force inouïe, phénoménale, à la limite du supportable pour un humain.

Lorsque tu as eu l'honneur d'être choisi parmi plus de dix mille candidatures à travers le monde, tu as immédiatement quitté le lycée pour partir vivre deux ans au Centre d'entraînement des astronautes de Houston, au Texas. Là-bas, tu as effectué des centaines d'exercices spécifiques, dans des centrifugeuses, notamment, pour apprendre à supporter les poussées, puis dans des piscines qui simulent les conditions de déplacement et de mouvement sur la Lune. Mais ce n'était rien en comparaison avec ce que tu as vécu… en vrai !

Dans ton casque, tu as entendu le responsable du vol égrener les G – l'unité d'accélération.

– 6 G.

Tu avais l'impression d'avoir un éléphant posé sur tes genoux, ou plutôt un troupeau entier. Les traits de ton visage étaient tirés au maximum ; tu voulais fermer les yeux mais tu n'y parvenais pas. Tu t'es élevé à plus de huit kilomètres par seconde au-dessus de la surface de la Terre, jusqu'à atteindre l'orbite, à trente-six mille kilomètres, que tu as allègrement dépassée… en route vers la Lune ! Depuis ta place, tu ne vois rien encore de la Terre puisque tu lui tournes le dos. L'espace s'ouvre devant toi : le noir, l'infini, et cette tache blanche aux contours encore flous, qui constitue ta destination.

Depuis, c'est enfin le calme. Voilà quatre jours, deux heures et six minutes que le décollage a eu lieu. Tu as pu quitter le poste de pilotage pour gagner ta couchette et la salle de vie. Là, tu as de nouveau fraternisé avec Ludmilla, Casper et Mei. Vous flottez dans l'air, et, au contact de celui-ci, l'eau n'est plus liquide mais se présente sous forme de bulles.

Tu as vu la Terre de loin, aussi, et tu as pris conscience de sa sublime beauté.

– Lorsque nous serons revenus, dit Mei en anglais, nous devrons absolument donner envie aux jeunes comme nous de tout faire pour sauvegarder la planète, au lieu de l'abîmer…

Tout se déroule pour le mieux. Tous les étages de la fusée ont été largués. Dans quelques heures, il sera temps de préparer votre expédition sur la face cachée de la Lune. Vous avez d'ailleurs programmé une réunion après le dîner

pour désigner celui ou celle qui aura l'honneur de piloter l'atterrisseur lunaire. Même si tu sais que Ludmilla est elle aussi très habile – peut-être même plus que toi –, tu comptes bien réussir à remporter l'adhésion de tes camarades spationautes. Et à défaut d'un vote en ta faveur, c'est toi qui auras le dernier mot, en tant que commandant de la mission.

Tout de même, quelle belle expérience que celle que tu es en train de vivre ! Combien rêvent de se trouver à ta pla…

SPOUSH…

Tu tends immédiatement l'oreille. Tu as détecté un bruit anormal. Comme un appel d'air puissant. Des vibrations se font sentir tout autour de toi.

– Qu'est-ce que… ? commence Ludmilla.

Tu regagnes en deux brassées le poste de pilotage et tu te penches pour inspecter le flanc droit de l'*Herculeum*…

Horreur !

Une traînée blanche s'échappe du vaisseau. Tu n'as pas besoin de chercher bien loin dans tes connaissances pour en déduire que ce sont les réserves d'oxygène qui ont subi un choc. D'ailleurs, tu parviens à distinguer un gros morceau de roche anthracite fiché dans la carlingue.

Tu te jettes sur un casque pourvu d'un micro et tu l'enfiles, quand, au même instant, une centaine de boutons et de diodes s'allument sur le tableau des commandes. Un voyant rouge « Alerte » clignote. Tu appelles le centre de contrôle à Baïkonour, mais la liaison ne s'établit pas.

Tu entends un hurlement de terreur en provenance de la salle des couchettes. C'est Ludmilla ! Casper et Mei se mettent aussitôt à crier « Non ! Non ! » Tu files retrouver tes coéquipiers. Tu constates alors, avec effroi, que Ludmilla a une profonde entaille sur le front et l'arcade sourcilière droite éclatée. Ce qui ne l'empêche pas d'enfiler sa combinaison.

– Il faut quitter le vaisseau, souffle-t-elle. Tout de suite ! Habillez-vous et rejoignez-moi dans l'atterrisseur lunaire ! Sinon, dans cinq minutes, on n'aura plus d'oxygène ici…

Il va te falloir prendre une décision cruciale, et vite ! Ta vie en dépend, comme celle de tes coéquipiers. À ce stade, trois choix se présentent à toi.

Soit tu préfères ne rien précipiter, ordonner à Ludmilla de rester dans le vaisseau et trouver ensemble une manière habile de circonscrire cette fuite potentiellement catastrophique. C'est à la page 14.

Soit tu enfiles vite ta combinaison pour suivre la jeune spationaute, à la page 143…

Soit tu approuves son initiative, mais tu juges que ta coéquipière russe est trop sévèrement blessée pour piloter l'atterrisseur lunaire et tu lui ordonnes de te céder les commandes, à la page 64.

Vite ! L'oxygène s'épuise…

27:10

Tu contestes l'idée de Ludmilla d'embarquer à bord de l'atterrisseur lunaire. Tes arguments sont nombreux : OK, vous y trouverez de l'oxygène, mais après ? Une fois que vous l'aurez consommé ? Si vous quittez précipitamment l'*Herculeum* sans suivre les procédures réglementaires, pourrez-vous y revenir ensuite ? Il vaut mieux essayer de réparer la fuite en colmatant le trou laissé dans la carlingue par la météorite.

– Et prévenir le sol, souffle la jeune Chinoise, dont une longue mèche noire est collée sur son front par la sueur.

– Oui, ils ont raison, approuve Casper, ce serait une folie de quitter le vaisseau, Ludmilla. Même si Günther ne peut pas nous envoyer de l'aide, il y a forcément une solution…

La jeune Russe hésite à enfiler son casque.

– C'est notre commandant, lui rappelle Mei, tu dois lui obéir. Ce sont les règles.

Après une dernière hésitation, Ludmilla se laisse convaincre.

– OK, dit-elle, mais tu proposes quoi, comme solution, alors ?

Pour commencer, tu demandes à Casper, votre apprenti médecin de bord, de faire en sorte d'arrêter le saignement de Ludmilla.

– On n'a pas le temps de suturer, dit-il en grimaçant. Je vais mettre un pansement.

Une seconde secousse, bien plus impressionnante que la première, ébranle alors l'*Herculeum* de fond en comble. C'est à ton tour de te cogner le crâne contre un mât de métal. La douleur est vive mais s'estompe rapidement.

Tu sens comme une odeur de brûlé.

La sirène stridente d'une alarme retentit dans tout le vaisseau. Tu te précipites vers le poste de pilotage. La fuite de l'oxygène n'est pas votre seul souci : deux incendies se sont déclarés dans le cockpit. Le module de communication a pris feu, tout comme celui qui commande les issues du vaisseau.

Tu dois impérativement garder ton sang-froid, même si tu sens ton cerveau se liquéfier devant ces multiples dangers.

Tu ne pourras pas éteindre les deux foyers, il te faut choisir : soit vous

retrouver privés de tout contact avec la Terre, soit rester enfermés dans le vaisseau. Cruel dilemme !

Si tu préfères orienter l'extincteur vers la radio et ainsi avoir encore une chance de prévenir Günther à la base de Baïkonour, va à la page 45.

Si tu choisis d'éteindre les flammes qui menacent le module crucial d'ouverture et de fermeture des portes du vaisseau, va à la page 17.

25:10

C'est un extincteur révolutionnaire que tu orientes vers le module de commande des ouvertures. En effet, un modèle classique à base de neige carbonique t'aurait violemment propulsé en arrière, et la mousse se serait vite dispersée. Cet engin-là envoie des ondes basses fréquences, entre 30 et 60 hertz, qui exercent une pression sur l'air et séparent l'oxygène du feu, lequel, ainsi, s'éteint rapidement.

– Bravo ! s'exclame Mei, qui s'était glissée derrière toi. Tu es un chef !

Mais l'heure n'est vraiment pas aux congratulations. La jeune Chinoise utilise un second extincteur pour tenter de sauver le module radio, mais il est trop tard, comme tu t'en doutais : il a complètement brûlé.

Bon, il est plus que temps de s'attaquer à la fuite d'oxygène. Si vous pouviez la colmater avant que le réservoir ne se soit vidé, ce serait mieux, évidemment. Il va vous falloir agir sans l'aide de Günther. Une pensée fugace te traverse l'esprit : celle de la détresse de tes parents, qui doivent se demander pourquoi l'*Herculeum* ne répond plus.

Mais tu la chasses aussitôt. Il faut penser positif.

Tu entrevois deux approches pour tenter de circonscrire la fuite : te rendre dans les entrailles du vaisseau pour agir de l'intérieur sur le réservoir d'oxygène ou revêtir une combinaison pour sortir de l'*Herculeum*, extraire la météorite de la carlingue et colmater de l'extérieur.

La sortie dans l'espace te semble la voie la plus risquée mais aussi celle qui permettra de réparer le plus efficacement les dégâts.

L'autre moyen est plus rapide à mettre en œuvre, mais le résultat bien plus incertain.

– Alors ? demandent en chœur Ludmilla, le front barré d'un large pansement, et Casper, revenus à votre hauteur.

Mei t'implore du regard.

Optes-tu pour l'intervention depuis l'intérieur ? C'est à la page 19.
Ou bien pour la sortie hors du vaisseau ? C'est à la page 28.

14:55

Une sortie dans l'espace doit être méticuleusement réfléchie et organisée, et vous êtes tous dans un tel état de stress qu'elle serait très difficile à accomplir. La solution se trouve dans les entrailles de l'*Herculeum*, tu en es persuadé. Et cette mission express sera moins complexe si tu parviens à mettre la main sur un plan du vaisseau.

La poignée de main que tu as échangée juste avant le décollage avec Buzz Aldrin te donne un coup de fouet. Si tu veux devenir un héros à ton tour, il va te falloir faire vite et bien. Dans l'espace, à cette altitude, dans ce milieu puissamment hostile à l'homme, l'à-peu-près n'est pas une option. Il te faudra être rigoureux et extrêmement précis dans tes analyses, puis dans tes gestes.

Buzz, lui, aurait cherché ce plan dans l'une des pages des manuels de bord. Pour toi, c'est évidemment différent : tout est sur ta tablette. Mais elle contient un si grand nombre de documents que tu n'arrives pas à le trouver. En plus, tes mains sont moites et tes doigts n'adhèrent pas à l'écran, ce qui complique tes recherches.

Depuis le poste de pilotage, où tu es toujours, tu vois soudain les longs cheveux blonds de Casper voler dans ta direction. On dirait une pieuvre. La silhouette longiligne de ton coéquipier semble nager derrière ces drôles de tentacules.

– Je crois que j'ai trouvé ! s'écrie-t-il en te tendant sa propre tablette.

En effet, il a débusqué un plan de coupe de l'*Herculeum*, et vous l'étudiez ensemble.

– Il y a ici une trappe qui peut nous amener au système depuis la salle de repos, regarde !

Casper suit du doigt un conduit qui part de derrière la couchette de Ludmilla pour en effet arriver tout près des réserves d'oxygène du vaisseau. Tu objectes qu'il y a un mur entre le conduit et les réserves.

– Une paroi, corrige le Canadien. Il faut qu'on emporte de quoi la percer.

« On » ? Non, c'est toi qui iras opérer cette dangereuse manœuvre. Toi, et toi seul. Tu assumeras tes responsabilités de commandant jusqu'au bout.

– OK, je resterai là en support, acquiesce Casper, un peu déçu tout de même.

Mei vient te rappeler l'urgence de la situation.

– Le morceau de météorite est entré plus profondément encore dans le fuselage, annonce-t-elle. L'oxygène s'échappe de plus en plus vite.

Plus une seconde à perdre. Casper te tend une petite boîte à outils. Mais tu la juges trop lourde ; aussi, tu glisses tournevis, marteau et pince dans les poches de ta combinaison. Puis tu te coiffes d'une lampe frontale.

Tes coéquipiers t'accompagnent jusqu'à la couchette de Ludmilla. Tu dévisses aisément la plaque de la trappe. Aussitôt, une bouffée d'air glacé vient te gifler le visage. Tu t'agenouilles et, sans hésiter, tu avances dans le conduit. Tu as de plus en plus froid, il fait de plus en plus sombre. Des bruits étranges troublent le silence de l'espace. Tu n'y prêtes guère attention, ne sachant pas à quoi ils correspondent… peut-être aux pleurs mécaniques de ce vaisseau en détresse ? Tu suis le conduit à droite, puis tu tournes à gauche. Selon tes souvenirs du plan, tu ne devrais pas tarder à approcher du réservoir.

Tu t'arrêtes soudainement. Le halo de ta lampe indique que tu te trouves devant la paroi évoquée par Casper. Tu l'examines : il y a une grosse vis à chaque coin, que tu ôtes grâce à la pince sortie de ta poche.

Il te semble entendre la voix du Canadien crier quelque chose dans ton dos, mais seul un son étouffé te parvient. Tu es seul. Mais tu vas réussir.

Tu entres dans une petite pièce. Il y a juste de quoi te faufiler entre la carlingue et l'énorme réservoir d'oxygène. En levant la tête, tu vois les parois du vaisseau. De l'autre côté, c'est l'espace, le vide intersidéral. L'infini et la mort. Puis tu distingues le fragment de météorite fiché profondément dans le métal. L'impact a été si puissant qu'il a déchiré la carlingue pour venir entailler le réservoir. Fort heureusement, ce gros caillou obstrue l'intégralité de la brèche, sinon tu aurais été aspiré dans le vide à peine entré dans la pièce.

Une chance !

L'oxygène s'échappe dans l'espace par une sorte de cheminée qui traverse le cœur de la météorite.

Tu es à quelques secondes seulement de réussir ta mission. Il te reste une dernière décision à prendre. Et tu n'as pas le droit à l'erreur.

Vas-tu utiliser ton marteau pour donner des coups sur le rocher et le réexpédier dans l'espace ? Dans ce cas, va à la page 26.

Ou bien vas-tu ouvrir une autre brèche dans le réservoir afin que l'oxygène restant se répande dans le vaisseau et, par le long conduit que tu as emprunté, vers votre lieu de vie ? Rends-toi à la page 24.

04:25

Évidemment, c'est la seule et unique solution, et tu te demandes même comment tu as pu envisager une autre option. Si tu extrais la météorite de la carlingue et du réservoir, le trou dans le fuselage sera béant et l'espace te gobera tout cru !

Alors tu prends le tournevis dans la main droite et le marteau dans la gauche. Tu localises la partie du réservoir la plus proche du conduit par lequel tu es venu, tu y places le bout de ton tournevis et tu donnes un coup de marteau sur le manche. Un coup ne suffit pas pour percer le métal, il en faut trois. Après plusieurs éraflures, la paroi finit par céder, et un puissant flux d'oxygène t'arrive en plein visage. Si, comme tu l'escomptes, le précieux gaz continue à s'échapper, il atteindra bientôt votre lieu de vie, et vous pourrez ainsi préparer avec plus de sérénité soit votre retour vers la Terre, soit votre alunissage.

On t'a appris, durant ton entraînement, à considérer et à traiter les problèmes l'un après l'autre. C'est la seule manière de parvenir à les résoudre.

Lorsque tu regagnes l'espace de vie de l'*Herculeum*, tes coéquipiers t'accueillent en te remerciant chaleureusement. Ils ont perçu l'arrivée de l'oxygène et savent à présent que le pire a été évité.

– Tu es un héros ! déclare Mei, avant de t'embrasser sur la joue.

00 : 00

Tu as survécu ! Bravo à toi pour avoir sauvé la mission malgré tous ces dangers… Ton nom figurera bientôt à côté de ceux de tes idoles dans le grand roman de la conquête de la Lune !

Sais-tu qu'il existe treize autres façons de gagner ? Recommence ton aventure depuis le début pour les découvrir.

03:30

Tu sors le marteau de ta poche et tu t'approches, avec détermination, de la grosse masse noire encastrée dans le vaisseau. Tu prends de l'élan pour donner le premier coup.

BANG ! Le marteau heurte la météorite mais n'en retire pas un seul éclat.

Tu frappes, et frappes encore, de toutes tes forces. Chaque coup que tu assènes te rapproche de la réussite de ta mission, de la possibilité, enfin, de continuer votre voyage vers cette Lune que tu as tellement hâte d'explorer.

La météorite commence à céder. Tu en enlèves un gros morceau, puis un autre. Puis un coup dantesque, digne de la poigne d'Héphaïstos, le dieu des Forgerons, casse le rocher en deux.

Oups… Maintenant, l'oxygène s'échappe dans l'espace dix fois plus vite !

Et surtout, l'espace, précisément, est là, devant toi.

Tu sens une force irrésistible t'attirer à lui, et tu es avalé dans cet infini en une fraction de seconde.

Ce que tu éprouves à cet instant, privé d'oxygène et tournoyant dans un silence inhumain de – 120 °C ? Personne ne le sait, puisque personne n'est jamais revenu d'un aussi cruel voyage.

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 17.

18:13

Günther t'a nommé commandant de la mission, c'est donc à toi, et à toi seul, qu'appartient la décision du moyen de vous sortir de cette situation intenable et hautement dangereuse. Selon toi, localiser la fuite depuis l'intérieur du vaisseau ne servirait à rien ou, pire, aggraverait le problème. Il faut donc tenter d'intervenir de l'extérieur, solidement retenu à l'*Herculeum* par un câble de liaison. Tu as bénéficié d'un entraînement aux sorties extravéhiculaires dans l'optique, précisément, d'effectuer une réparation du vaisseau. Oui mais, justement, c'était dans une salle d'entraînement ; il s'agissait d'exercices, et non d'une véritable opération à mener… les pieds dans le vide intersidéral !

Quoi qu'il en soit, ce n'est certainement pas à cet instant crucial de ta mission que tu vas abdiquer, ou même reculer. C'est toi qui iras colmater la fuite, point final. Tu sens un certain soulagement chez tes coéquipiers, qui t'assurent de leur soutien.

– Nous te suivrons sur les écrans vidéo, précise Casper, prêts à te venir en aide si tu en as besoin.

Sans perdre une seconde, tu ouvres le placard situé juste à côté du sas de décompression et en sors une combinaison spécialement conçue pour les sorties dans l'espace. Blanche et lourde, elle est rigide sur le torse et souple sur le reste du corps, et a la particularité d'être équipée d'un dispositif d'apport en oxygène et d'évacuation du dioxyde de carbone. En outre, elle contient une réserve d'eau et permet de communiquer avec l'*Herculeum*.

– Comme tu seras dans l'ombre du vaisseau, calcule Ludmilla, tu n'auras pas à protéger tes yeux.

Aussitôt, tu te dis que, sans le rayonnement du Soleil, la température extérieure sera de – 120° C. Bon, sous le Soleil, c'est + 150 °C, ce qui n'est guère mieux ! Heureusement, cette combinaison assure également, autant que possible, une protection thermique.

Voilà ! Tu es habillé, et fin prêt.

C'est Mei qui a la charge d'actionner les portes du sas de décompression. Tu sais que tu ne te jetteras pas dans le vide dès leur ouverture ; tu devras d'abord t'acclimater quelques minutes à l'intérieur du sas, en respirant un air à moindre

pression, pour éviter ensuite tout accident de décompression. Si tu sortais sans respecter scrupuleusement cette consigne, des bulles d'azote se formeraient alors dans ton corps tout entier et provoqueraient une paralysie, puis ta mort.

Durant cette phase de transition, tu restes en contact avec tes coéquipiers.

– N'oublie pas d'emporter la boîte à outils qui se trouve à tes pieds, recommande Ludmilla.

Mais lorsque la seconde porte du sas s'ouvre et que tu te retrouves pour la toute première fois face à l'espace, face à ce vide infini, sans équivalent sur la Terre, tu oublies de prendre la boîte. Un solide mousqueton te garde accroché à un filin qui court le long de la carlingue. Un câble te retient également, pour une double protection. Tu progresses lentement mais sûrement. Pour commencer, il s'agit d'observer les dommages, avant de chercher à les réparer.

Après cinq bonnes minutes passées dans un silence absolu, dans une obscurité que perce uniquement la puissante lampe halogène intégrée à ta combinaison, tu approches enfin de la partie du fuselage enfoncée par la météorite. C'est un rocher qui ne doit pas mesurer plus d'un mètre de diamètre, mais les dégâts sont terribles. En les examinant de très près, tu t'aperçois cependant que le rocher est si solidement encastré dans le métal que l'oxygène s'échappe par une petite fissure d'une dizaine de centimètres seulement. Tu vas pouvoir colmater cette brèche grâce à ce mastic spécial en fibre de verre dont vous disposez à bord. Trois options, dès lors, s'offrent à toi.

Si tu veux retourner au vaisseau pour y récupérer de quoi effectuer la réparation, rends-toi à la page 34.

Si tu préfères demander à l'un de tes coéquipiers de t'expédier le matériel en le faisant coulisser le long du filin, dirige-toi vers la page 36.

Enfin, si tu voudrais plutôt que l'un de tes camarades vienne te donner un coup de main et, par la même occasion, t'apporte le mastic et les outils, va à la page 32.

09:50

Plus on est de fous, plus on réussit ! Bon, c'est une déformation du célèbre dicton, mais tu as assez d'esprit pour l'adapter à cet instant pourtant crucial de ta mission. C'est parce que tu te sens en confiance, près d'arriver à colmater cette satanée fuite. Tu communiques donc ta demande *via* le micro intégré au casque de ta combinaison. La voix crachotante de Ludmilla ne tarde pas à te parvenir :

– OK, dit-elle. Je ne te propose pas de venir, à cause de ma blessure. Alors tu préfères que ce soit Mei ou Casper ? Les deux sont partants et motivés, je peux te l'assurer.

Voyons… Tu essaies de te souvenir lequel de ces deux spationautes était le plus à l'aise lors des simulations de sortie extravéhiculaire au fond des grandes piscines du centre spatial de Houston… Car ta vie comme la sienne seront en jeu au cours des prochaines minutes. Mais tu as beau fouiller dans ta mémoire, tu ne peux les départager. Il va pourtant te falloir choisir.

Si tu optes pour l'aide du Canadien à la longue crinière blonde, va à la page 39.

Si tu préfères demander à la Chinoise à la frange brune de venir te rejoindre, dirige-toi vers la page 42.

07:35

En partant du principe qu'on n'est jamais aussi bien servi que par soi-même – un adage dont on perçoit tout le sens dans l'espace, lieu de solitude par excellence –, tu décides de faire l'aller-retour pour prendre le mastic et les outils. Tu informes tout de même tes coéquipiers de ta manœuvre afin qu'ils préparent tout le nécessaire dans le sas et que tu n'aies pas à subir de nouvelles compressions et décompressions. La pression que tu subis dans la combinaison est éprouvante. Tu dois fournir de gros efforts pour effectuer le plus petit pas. Tu suis avec prudence la main courante tout en enviant les astronautes américains, qui bénéficient du SAFER, ce système de propulsion au dos de leur combinaison qui leur permet de se déplacer plus aisément. Bon, à la guerre comme à la guerre !

Tu reviens et t'empares avec détermination des outils et du mastic.

De retour vers la brèche, tu coinces solidement ton mousqueton afin d'avoir les deux mains libres et tu appliques consciencieusement le mastic sur les vingt centimètres de l'entaille. Ce n'est pas facile, avec les gants de ta combinaison qui ont transformé tes mains en battoirs. Mais, au bout de cinq minutes à peine, tu constates que plus une molécule d'oxygène ne s'échappe dans le vide de l'espace. Grâce à toi, le fuselage a retrouvé toute son étanchéité.

Est-ce bien les pouces levés de tes trois coéquipiers que tu aperçois à travers le pare-brise latéral du poste de pilotage ?

Oui, sûrement. Tu as sauvé ta vie et la leur. La Lune est devant vous, la Terre derrière. Qu'allez-vous décider ? De poursuivre la mission malgré cette avarie ou bien de rentrer sur Terre et la reprendre un jour prochain ?

00 : 00

Tu as survécu ! Bravo à toi pour avoir sauvé la mission malgré tous ces dangers… Ton nom figurera bientôt à côté de ceux de tes idoles dans le grand roman de la conquête de la Lune !

Sais-tu qu'il existe treize autres façons de gagner ? Recommence ton aventure depuis le début pour les découvrir.

05:10

Tu sens que ton corps – tes jambes, surtout – est tout endolori. C'est le résultat de ta progression rapide le long du filin dans cette combinaison où la pression t'impose de gros efforts pour plier tes membres. Aussi préfères-tu demander dans le micro à tes coéquipiers restés à bord de te faire parvenir *via* la main courante la boîte contenant le mastic et deux ou trois outils nécessaires.

– C'est risqué, souffle Ludmilla. J'espère que le filin est assez solide !

Certes, son sort dépend du tien, mais tu lui rappelles que c'est toi qui prends les risques, et non pas elle, et tu lui demandes de faire vite, car tu vois clairement l'oxygène se répandre à vive allure hors du vaisseau. Mais il te faut attendre que Casper revête une combinaison et entre dans le sas pour y attacher la mallette. Grâce à l'inclinaison du vaisseau, l'attirail commence doucement son chemin dans ta direction. Casper lève le pouce vers toi avant de fermer le sas et de disparaître. Tu observes avec attention la progression de la boîte. Tu as eu là une riche idée, qui a évité bien de la fatigue à chacun d'entre vous.

Mais, à mi-parcours, la boîte en métal est percutée par un fragment de météorite qui se déplace à vingt kilomètres-seconde. C'est la hantise de tout spationaute en sortie extravéhiculaire. Un manque de bol. Tu ne le vois même pas, ce maudit caillou, dix fois plus petit qu'une tête d'épingle. Mais, à cette vitesse, le choc contre la boîte à outils a été tel qu'il l'a fait exploser. Et le filin cède d'un coup. Seulement retenu par le câble de liaison, tu flottes dans les airs et t'éloignes doucement du vaisseau.

Horreur ! Comment vas-tu faire pour revenir vers le sas ? Il faudrait que Casper, Ludmilla ou Mei vienne à ton secours.

Tu hurles, mais tu as l'impression que personne ne t'entend.

C'est alors que tu tournes la tête vers la Lune. Une pluie de petits cailloux fonce dans ta direction.

Tu n'es pas seulement criblé mais transpercé. En fait, tu n'es plus, tu as disparu dans l'espace, dispersé en de si fines molécules qu'on ne les distinguerait même plus de celles de l'oxygène s'échappant du vaisseau…

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 17.

09:20

Ton instinct te souffle de demander l'aide de Casper plutôt que celle de Mei. Peut-être parce que tout à l'heure, lorsque tu as dit que tu allais effectuer seul cette sortie extravéhiculaire, c'est sur son visage à lui que tu as remarqué une toute petite grimace de déception.

Il sera un coéquipier fiable et courageux, tu en as la certitude.

Tu attends donc patiemment près de la météorite que ton coéquipier revête sa combinaison et respecte la période de décompression dans le sas. Tu trouves tout de même le temps long. Et froid. Quel environnement hostile ! L'espace n'est vraiment pas fait pour l'homme, c'est une réelle épreuve que d'y pénétrer. Mais une épreuve enivrante que seuls les héros osent affronter.

Le voilà ! Casper vient enfin d'émerger du vaisseau, et tu le vois emprunter le même chemin que toi, attaché au câble de liaison et à la main courante. Il apporte bien la caisse contenant le mastic en fibre de verre et les outils. Grâce à la radio, vous pouvez tous les deux communiquer directement. Tu lui demandes si tout va bien.

– Ouais, répond-il, mais heureusement qu'on a le chauffage central, là-dedans, sinon on finirait transformés en stalagmites sur le vaisseau !

Il parvient à t'arracher un sourire. Mais le temps presse et tu le pries de faire vite.

– Aussi vite que je peux, dit-il.

Il se rapproche et tu te réjouis d'avoir ton coéquipier à tes côtés. En alliant votre ingéniosité à chacun, vous allez sans souci parvenir à combler la brèche et terminer votre mission.

Casper est désormais tout près de toi, et tu le vois sourire dans son casque. Il a ouvert la boîte et te tend le mastic d'une main avant de se saisir d'une pince.

Une pince ? Pourquoi une pince ?

– Personne ne doit atteindre la face cachée de la Lune, tu m'entends ? déclare-t-il alors d'une voix grave. Personne ! Et j'y veillerai !

Et, d'un coup sec, il tranche avec la pince le câble reliant ton mousqueton à la main courante. Puis il te pousse dans le vide. Tu ne peux pas résister, et te voilà projeté dans l'espace, t'éloignant du vaisseau. Le silence, dans ton casque, est

assourdissant. Le câble de liaison te relie encore à l'*Herculeum*, tel un cordon ombilical géant. Mais Casper le coupe lui aussi.

Alors tu dérives, tu dérives…

Casper était donc un traître. Mais que cherche-t-il donc à protéger sur la face cachée de la Lune ? Tu ne le sauras jamais.

Il te reste de l'oxygène, tu es encore à l'abri du soleil, et ta combinaison te protège. Mais personne ne viendra à ton secours. Ta mort est inéluctable. Tout comme ta souffrance, qui sera terrible.

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 17.

08:45

Mei, plutôt que Casper. Pourquoi ? Tu n'en sais rien, mais ton instinct a tranché. Tu annonces donc ton choix dans le micro, et la jeune Chinoise déclare d'une voix empreinte de gravité qu'elle en est honorée et qu'elle saura se montrer à la hauteur.

Ce dont tu ne doutes pas. Et, d'ailleurs, ta vie, la sienne et celle des deux autres spationautes en dépendent.

Tu attends donc que ta coéquipière revête la lourde combinaison et respecte la sacro-sainte période de décompression dans le sas, pour ne pas périr dès ses premières secondes dans l'espace. Ce serait un comble !

Le temps te paraît s'étirer en longueur. Tu attends bien une quarantaine de minutes, ce qui, à cette distance de la Terre, t'offre la possibilité d'observer un tour quasi complet de notre belle planète !

Mei sort enfin. Elle a attaché son mousqueton à la main courante. Le câble de liaison flotte dans l'espace derrière elle. Elle porte la boîte à outils contenant également le mastic en fibre de verre. Tu as hâte qu'elle arrive à ta hauteur et tu le lui confies dans le micro qui vous relie tous les deux.

– Mon grand pays et toi, dit la jeune fille, vous allez être fiers de moi…

Tu perçois comme des trémolos dans sa voix. Tu espères que Mei n'est pas sous le coup d'une trop vive émotion lors de cette première sortie dans l'espace. Mais tu es vite rassuré lorsqu'elle te tend le mastic avec détermination. Elle a diagnostiqué à son tour la réparation à effectuer et t'aide à étaler la pâte, malgré son équilibre précaire. C'est même elle qui affine la couche de mastic sur le fuselage. Vous avez presque terminé, quel challenge !

– Bravo à toi ! s'exclame Mei lorsque vous constatez qu'aucune molécule d'oxygène ne s'échappe plus du vaisseau.

Tu la félicites en retour. Et si vous n'étiez pas dans l'espace, retenus par de simples câbles pour vous éviter de déambuler dans l'infini, tu l'aurais prise dans tes bras, soulagé de vous savoir sains et saufs.

Voilà une bonne chose de faite ! Maintenant, vous allez devoir décider de la suite à donner à votre mission. Continuer vers la Lune et y atterrir ? Ou bien rebrousser chemin vers la Terre, à cause de l'avarie de l'*Herculeum*, et remettre

votre mission à un jour prochain ?

Ce sera votre choix. En attendant…

00 : 00

Tu as survécu ! Bravo à toi pour avoir sauvé la mission malgré tous ces dangers… Ton nom figurera bientôt à côté de ceux de tes idoles dans le grand roman de la conquête de la Lune !

Sais-tu qu'il existe treize autres façons de gagner ? Recommence ton aventure depuis le début pour les découvrir.

24:30

Ce n'est pas un extincteur classique que tu déclenches en direction du module régissant les communications à bord. C'est un modèle très spécial développé pour les voyages spatiaux. Il utilise le son et envoie des ondes basses fréquences entre 30 et 60 hertz ; les ondes exercent une pression sur l'air et séparent l'oxygène du feu, éteignant ainsi rapidement les flammes, avec une efficacité totale. Et, surtout, un extincteur classique t'aurait projeté en arrière avant de lâcher une neige carbonique bulleuse et inutile, et tu aurais terminé le dos brisé et les mains brûlées.

Tu as étouffé les flammes juste à temps pour sauver ce qui pouvait encore l'être. Mei, qui arrive quelques secondes plus tard avec un autre extincteur, a beau tenter de sauver le module de commande des portes, celui-ci ne réagit plus. Tous ses boutons, diodes et leviers sont quasiment carbonisés.

C'est une très mauvaise nouvelle. Mais, comme on vous l'a appris durant votre longue et passionnante formation, il faut savoir traiter les problèmes dans l'ordre pour parvenir à les résoudre.

Rigueur, logique et méthode : trois maîtres mots des spationautes en vol.

Tu as choisi de sauver la radio pour pouvoir contacter Günther, votre chef des opérations à Baïkonour, et c'est donc ce que tu t'empresses de faire.

Il te faut tout de même cinq bonnes minutes pour redémarrer l'installation et les ordinateurs de bord.

– Vite ! soufflent en chœur Casper et Ludmilla en arrivant à leur tour dans le poste de pilotage. Maintenant, l'oxygène s'échappe à vitesse grand V !

Mais qu'est-ce qu'ils croient, tes coéquipiers ? Que tu es en train de regarder le dernier épisode de ta série préférée en sirotant un cocktail ? Tu presses les boutons les uns après les autres en t'aidant d'un manuel ouvert sur ta tablette tactile.

Enfin, après cinq longues minutes, tu arrives à établir la liaison avec la Terre.

– Mais vous faisiez quoi, bon Dieu ? tonne Günther.

Il se radoucit aussitôt lorsque tu évoques la fuite dans le fuselage.

– Une météorite, peste-t-il, il ne manquait plus que ça !

Tu as l'impression d'entendre tes parents crier, derrière le chef des opérations, mais ce n'est pas possible : ils ne peuvent pas se trouver dans la salle de

contrôle, c'est interdit. C'est ton esprit qui te joue des tours.

– Bon, on n'a pas le temps de fignoler les procédures, annonce l'Allemand. Mei, tu te rappelles comment on resete entièrement le module de communication ? On l'a fait ensemble en octobre dernier, à Houston.

– Oui, chuchote la jeune Chinoise. Mais je crois que notre commandant a déjà appliqué cette procédure avant de t'appeler.

– Non, corrige Günther. Ce n'était qu'un reset partiel. Là, il faut tout remettre à zéro. L'incendie a endommagé les circuits, et je ne parviens pas à voir la quantité d'oxygène qu'il vous reste…

– Nous non plus, dit Ludmilla, la jauge ne donne plus aucune indication.

– C'est pour cette raison qu'il faut tenter un reset total… Je veux savoir si vous disposez encore d'assez d'oxygène pour revenir sur Terre ou bien si…

Il ne termine pas sa phrase.

– Mei, tu es prête ? demande-t-il.

– Oui.

Tu cèdes ta place à ta coéquipière, qui se lance dans un enchaînement complexe de procédures. Elle exécute tout cela de tête et, au bout d'une trentaine de secondes, le cockpit entier de l'*Herculeum* s'éteint d'un coup.

– Voilà, murmure Mei. Et, si j'ai bien respecté la procédure, tout ce qui est intact devrait se rallumer en position initiale après que j'aurai appuyé sur ce bou…

Elle le presse, mais rien ne se passe.

Rien de rien. Aucune lumière, aucun son. Le poste de pilotage reste plongé dans un noir… cruellement spatial.

Tu sens une puissante colère monter en toi. Que vas-tu faire ?

Adresser un reproche à Mei et lui crier dessus afin qu'elle tente de nouveau la procédure ? Rends-toi à la page 49.

Ou bien simplement enjoindre ta coéquipière à se reconcentrer pour rétablir la liaison ? Dans ce cas, direction la page 56 !

21:10

On t'a appris à gérer la pression, mais il arrive que l'incompétence des autres te plonge dans la colère et le ressentiment. Il y a des situations, dans la vie, où l'on doit savoir élever à son maximum son niveau de concentration !

C'est ce manquement que tu reproches très vertement à Mei, avec des mots blessants.

La jeune fille tente de se maîtriser au moment d'entamer une nouvelle procédure de reset total, mais tu la sens touchée, désarçonnée, heurtée.

Pourtant, ce n'est pas elle qui accuse le coup le plus sévèrement : c'est Ludmilla, qui n'a pas supporté le ton que tu as employé.

– Tu es un taré ! hurle-t-elle dans sa langue maternelle. Un taré ! Un taré !

Puis tu la vois arracher son pansement et prendre la direction de l'intérieur du vaisseau.

– Je pars ! Je pars ! annonce-t-elle, cette fois en anglais. Personne ne me retiendra. Je prends l'atterrisseur lunaire et je me casse d'ici. Qui m'aime me suive, et qui ne m'aime pas me suive aussi, car si vous restez ici, vous allez mourir !

Tu ne sais plus vraiment quelle attitude adopter devant ce qui ressemble à un début de mutinerie. Tu es le commandant, tu devrais savoir te faire obéir, mais là, la pression est tellement forte, le danger si grand…

C'est vrai que tu pourrais empêcher Ludmilla de partir à bord de l'atterrisseur, mais il te faudrait carrément te battre avec elle, parce que ta coéquipière est en furie.

Alors il ne te reste plus que le choix de la raison. Ce n'était pas le tien à l'origine, mais tu dois bien t'y résoudre.

Tu prends donc place à bord de l'atterrisseur lunaire, en compagnie de Mei et de Casper, et tu n'as plus qu'à t'en remettre au pilotage de la spationaute russe.

Va à la page 143, en tâchant de conserver ton sang-froid.

17:20

La colère n'a jamais mené à rien de bon. Surtout dans des moments de forte tension comme celui que vous êtes en train de vivre. Tu dois tout faire, en tant que commandant du vaisseau, pour sauver ta vie et celle de tes coéquipiers. Rien ne sert donc d'agonir d'injures Mei après cette première tentative ratée. Au contraire, tu la rassures sur ses capacités, tu te dis certain que la seconde fois sera la bonne.

– Je… vais… réessayer, balbutie-t-elle.

Vous retenez tous votre souffle. Si elle n'y parvient pas cette fois, si plus aucun circuit électronique ne fonctionne et que l'oxygène continue à s'échapper, alors le vaisseau se transformera très certainement en votre tombeau.

Tu observes avec attention les gestes de Mei, les poings et la mâchoire serrés. Le moment est grave.

La voici de nouveau face à ce gros bouton qu'elle doit pousser.

La lumière ? Ou l'ombre toujours ?

Mei appuie, et tout se rallume d'un coup, après un court mais intense grésillement électrique.

– Génial ! s'écrie Ludmilla.

– Tu es une championne ! s'exclame Casper.

Tu poses tes paumes sur les épaules de ta coéquipière chinoise au moment où la voix rauque de Günther résonne à nouveau dans le cockpit.

– J'ai cru qu'on vous avait définitivement perdus ! dit-il. Mais non, et tu as réussi, Mei ! À présent, je peux connaître la quantité d'oxygène restante.

Il marque une pause. Vous venez de gagner une bataille. Mais seulement une bataille.

– Ce n'est pas bon, déclare le chef des opérations. La fuite est énorme. Vous avez de quoi tenir… disons cinq à six heures tout au plus. Pas assez pour revenir sur Terre en tout cas…

Tu demandes alors à Günther quelle est la meilleure solution pour échapper à cette mort par asphyxie programmée.

– Je n'en vois pas d'autre que de solliciter l'aide à vos aînés de la station spatiale internationale. Ils pourraient venir vous chercher à bord d'un véhicule et

vous ramener à bord de la station. Le hic, c'est qu'une tempête de météorites – probablement celle que vous avez essuyée tout à l'heure et qui est à l'origine de la fuite – nous rend les communications impossibles avec eux en ce moment. Il faudrait passer par votre propre radio…

Tu hoches la tête.

– Tu te rappelles la programmation du canal ? demande Günther. Il a changé récemment, c'est le…

ZIONG…

Vous n'entendrez jamais la suite, car la console vient d'exploser sous vos yeux !

– Tabernacle ! lâche Casper.

Heureusement, le module de communication secondaire est intact. Il n'est pas assez puissant pour joindre Baïkonour, mais vous pouvez encore vous brancher sur le canal de la station spatiale internationale. Le seul petit souci, c'est que tu ne te souviens plus du code à entrer, Günther allait justement te le donner.

Et sans lui…

– Attendez ! intervient Ludmilla. Avant notre départ un ingénieur au sol m'a indiqué un moyen mnémotechnique : il m'a dit que le numéro du canal correspondait au nombre de pierres restées debout à Stonehenge multiplié par huit.

Stonehenge ! Le nom de la fusée qui vous a emmenés jusqu'ici ! Le nom aussi de ce cercle de pierres, en Grande-Bretagne, qui, selon certains archéologues, servait à prédire les éclipses de Lune.

– C'est justement le fond d'écran de ma tablette ! s'exclame Casper en la dégainant pour vous le montrer.

C'est à toi de jouer. Ta vie et celle de tes coéquipiers en dépendent.

Compte le nombre de pierres encore debout et multiplie-le par huit.

Tu connaîtras alors le numéro de la page à laquelle tu dois te rendre pour communiquer avec la station spatiale internationale.

Si tu ne parviens pas à résoudre cette énigme, va à la page 56.

12:30

Tu as beau cogiter, comme tes coéquipiers, impossible de triompher de cette énigme… Est-ce le stress ? Sans doute.

Mais tu n'auras pas à regretter longtemps ton manque de sagacité devant cette énigme… car, comme vous l'a annoncé Günther, le réservoir d'oxygène ne vous permettra pas de regagner la Terre. Et, dans l'incapacité d'appeler des secours… seuls dans cette immensité… vous êtes condamnés à vivre de bien cruels ultimes instants.

Votre mort par asphyxie sera lente et pénible.

Parmi vous quatre, qui cédera le premier ?

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 45.

11:25

Pourquoi ce spationaute tient-il tant à te dissuader d'entrer dans le polygone de ce Cobblepot ? Et quelle est cette combinaison verte frappée du drapeau d'un pays que tu n'arrives pas à identifier ?

Tu comptes bien obtenir très vite des réponses en rejoignant ce « collègue ». Il te fait d'ailleurs des signes de la main, en formant des chiffres avec ses doigts, et tu comprends aussitôt qu'il te donne ainsi la fréquence sur laquelle vous allez pouvoir échanger grâce aux micros de vos casques.

– Tu as bien fait de ne pas rentrer là-dedans, souffle l'homme en anglais, avec un fort accent scandinave.

– Qui es-tu ? lui demandes-tu. Et qui est ce Cobblepot ?

– Moi, je ne suis personne, répond-il, après un ricanement. Mais Cobblepot, lui, est un sacré salopard, si tu veux mon avis… C'est un milliardaire américain qui a toujours été passionné par la Lune et qui s'est mis en tête d'y vivre un jour pour fuir l'inéluctable perdition de la planète Terre, ravagée par la pollution… Il a monté plusieurs expéditions secrètes à destination de la face cachée de la Lune pour se construire cette bicoque et mener des recherches sur des minerais un peu partout sur l'astre. C'est un mégalomane. Un taré…

Tu comprends mieux, à présent, la raison de cette incroyable présence humaine. Ce Cobblepot est assez dément, et assez riche, pour s'être lancé dans cette folle aventure. Mais le spationaute n'a toujours pas répondu à ta question sur la raison de sa propre présence sur le satellite.

– Moi, je suis le chef de la sécurité d'une autre entreprise, la Clepsydre Company, un conglomérat sino-canadien. C'est nous qui avions commencé à exploiter illégalement les minerais lunaires. Et puis on a arrêté, sur la décision de notre patron. Et Cobblepot en a profité pour s'approprier nos gisements et notre matériel… Depuis, on essaie de les lui reprendre.

Il y a donc une bataille rangée quelque part ailleurs sur la Lune… Dingue !

Bon, tu aurais bien voulu continuer cette intéressante conversation, mais tu ne vas pas vraiment pouvoir… Vous voyez avancer vers vous un groupe d'une vingtaine de spationautes en combinaison orange et siglée du logo de la Cobblepot Company. Il t'est impossible de déterminer si leurs visages sont hostiles, derrière leurs casques, mais ils tiennent tous dans la main un curieux

fusil qui ressemble à un Taser, en plus gros, cette arme électrique terrestre.

Tu retiens un juron. Ton interlocuteur, lui, ne se gêne pas pour en lâcher plusieurs d'une voix angoissée.

– Ils ont dû capter notre conversation ! souffle-t-il, paniqué.

Ils sont si menaçants et nombreux que tu ne peux pas faire autrement que d'obtempérer et de les suivre.

Va à la page 191.

07:25

Yonoi te demande de suivre tout un tas de procédures complexes. Tu dois tout d'abord te rendre dans la salle des couchettes pour ouvrir une trappe à l'aide d'un tournevis. Puis tu tournes plusieurs robinets et actionnes des leviers qui régulent la circulation à travers le vaisseau de l'eau nécessaire aux besoins premiers et à la toilette. Tu ne sais absolument pas où le Japonais veut en venir, et tes coéquipiers t'observent bizarrement. Tout cela ressemble plus à un grand remue-ménage qu'à une réelle procédure de secours !

Que de temps perdu, te dis-tu, même si ton collègue de l'autre côté de la radio se montre toujours aussi calme et confiant.

Il peut se le permettre, du reste, puisque ce n'est pas lui qui paiera les conséquences de cette manipulation.

Est-ce lui qui s'est trompé en t'indiquant le levier ? Ou est-ce toi qui, sous le coup de la fatigue, as manœuvré la pièce qu'il ne fallait surtout pas toucher ?

Car, soudainement, en une fraction de seconde à peine, toi et tes coéquipiers vous retrouvez privés de toute apesanteur. Comme si vous reveniez sur Terre. C'est impossible ! Tu n'as pas le temps de trouver une explication rationnelle à ce curieux phénomène, car ton vaisseau explose dans une gerbe d'étincelles.

– Allô ? Allô ? s'époumone le Japonais. *Herculeum*, vous m'entendez ?

Non, Yonoi, personne ne vous entend plus. L'*Herculeum* et les quatre jeunes membres de son équipage ont disparu. Volatilisés. Avalés par l'espace.

Paix à leurs âmes !

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 45.

06:30

La vie n'est qu'une longue série d'oppositions et de rapports de force, tu le sais pertinemment. Aussi décides-tu de tenir tête à Nagisa Yonoi et de ne pas suivre sa procédure. Tu te montres très ferme et tu exiges l'envoi de secours IM-MÉ-DIA-TE-MENT !

– OK, obtempère le commandant de la station spatiale. L'un de vos plus fameux auteurs a écrit que la valeur n'attend pas le nombre des années ; eh bien, je lui donne raison quand je vous entends à la manœuvre, jeune homme !

Tu demandes à Casper de lui confirmer vos coordonnées actuelles, et Yonoi vous assure aussitôt qu'il donne les instructions adéquates.

– Et n'oubliez pas d'apporter de quoi forcer l'ouverture du sas, ajoute Mei. Le module de contrôle d'ouverture est cramé.

Une fois la communication coupée, tu ne manques pas de féliciter ta coéquipière pour cette précision capitale.

Dans l'attente du vaisseau chargé de vous secourir, tes camarades et toi allez vivre des minutes angoissantes… Les réserves d'oxygène seront-elles suffisantes ?

Oui, tu en es persuadé. D'ailleurs, la jauge fonctionne de nouveau et s'est stabilisée.

Tu peux être confiant en l'avenir, tu as bien assumé tes fonctions de commandant du vaisseau *Herculeum* en situation de détresse. C'est dans ces moments qu'on reconnaît les véritables héros.

00 : 00

Tu as survécu ! Bravo à toi pour avoir sauvé la mission malgré tous ces dangers… Ton nom figurera bientôt à côté de ceux de tes idoles dans le grand roman de la conquête de la Lune !

Sais-tu qu'il existe treize autres façons de gagner ? Recommence ton aventure depuis le début pour les découvrir.

26:30

Tu juges l'idée de la spationaute russe excellente : en effet, l'atterrisseur lunaire, qui doit vous servir à atteindre la face cachée de l'astre et à vous y poser, contient une réserve d'oxygène intacte. En somme, tu ne fais qu'avancer votre départ du vaisseau *Herculeum* pour gagner la Lune. Bon, il vous faut tout de même prévoir votre retour, quand vous devrez réintégrer le vaisseau pour revenir sur Terre. Mais d'ici là, on vous aura sûrement porté secours. Comme on te l'a appris lors de ta longue et passionnante formation, il faut savoir prendre les problèmes dans l'ordre et les résoudre l'un après l'autre.

Cependant, la blessure de Ludmilla te semble être un souci. Elle continue de saigner, et tout dommage à la tête peut s'avérer très grave. En tant que commandant de l'expédition et responsable de la vie de tes camarades, tu ne peux pas ignorer ce problème. Aussi donnes-tu tes directives : Casper, qui a reçu une formation médicale poussée, s'occupera de suturer l'arcade sourcilière et le haut du front de Ludmilla. Et c'est donc toi qui vas prendre les commandes de l'atterrisseur lunaire et effectuer les manœuvres pour vous poser sur le satellite de la Terre. Ludmilla s'incline sans broncher.

C'est un grand honneur que les circonstances t'octroient. Mais tu n'oublies pas que la situation est critique, et tu ne comptes pas faire le fanfaron en pilotant l'atterrisseur, qui porte le nom d'*Athéna*. Fort heureusement, ce n'est pas l'un de ces vieux engins rudimentaires que l'on a vus et revus sur les images d'archives de la conquête lunaire, ces « araignées » des années soixante et soixante-dix. La technologie a évolué depuis, et *Athéna* ressemble plus à un véritable vaisseau, assez petit pour prendre place à l'intérieur de l'*Herculeum*, sur le principe des poupées russes.

Athéna a la forme d'un cône aplati. Il se pilote facilement grâce à ses très nombreux moteurs et contient tout le matériel nécessaire pour mener vos études sur la Lune. Bon, tu peux oublier la mission scientifique pour un temps, car là, il s'agit plutôt de sauver votre peau.

Vous vous installez donc tous les quatre dans l'*Athéna*, et tu ne tardes pas à déclencher la procédure d'expulsion. Vous êtes un peu secoués, mais rien de terrible. Par la grande baie vitrée du cockpit, tu observes l'*Herculeum*, qui devient de plus en plus petit dans l'espace noir. Vous tournez le dos à la Lune.

Une manœuvre rapide te permet de retourner le vaisseau, et c'est à présent l'astre que tu vois – plus précisément sa face cachée, puisque l'*Herculeum* vous avait positionnés derrière lui.

Tu mesures ce que représente cette vision inédite de la Lune. Peu de spationautes ont eu ce privilège : des Russes, les premiers, en 1959, puis ceux des missions Apollo, de 8 à 17, auxquels on doit les photos.

Plus tu te rapproches de ce cercle d'argent, plus tu observes les détails de son relief. Le paysage qui s'offre à tes yeux est d'un gris blanchâtre ; tu as l'impression que l'astre est recouvert d'une sorte de sable, la surface ressemblant à une plage sale, parsemée de bosses et de trous.

Tes trois coéquipiers sont eux aussi fascinés par cette vision. Mais Casper te rappelle que vous n'êtes pas là en touristes.

– Je ne sais pas si c'est réellement une bonne idée d'alunir, dit-il. Peut-être qu'on devrait rester en orbite de la Lune et appeler des secours.

Mei, elle, est de ton avis :

– Non, on consommera moins d'énergie et d'oxygène si on se pose.

Vous naviguez près du pôle Nord de la Lune, et il te faut à présent trouver où vous poser. Tu hésites entre le lac de la Luxuriance, un endroit que tu sais plat et sans trop d'anfractuosités, qui était théoriquement le point numéro un choisi pour votre alunissage, et la mer de Moscou, située un peu plus à l'ouest.

Incroyable ! Non, tu dois rêver… C'est une vision… Tu remarques plusieurs points rouges clignotant sur la surface lunaire, au centre du lac de la Luxuriance, à mesure que vous perdez de l'altitude. Y aurait-il déjà, ici, une présence humaine ? C'est impossible… Vous êtes la première délégation officielle à vous rendre sur la Lune depuis Apollo 17 en 1972 !

Et pourtant ! Vous constatez tous le clignotement de ces grosses diodes de signalement.

Que vas-tu décider de faire, face à cette bizarrerie ?

Suivre ton plan initial et alunir sur le lac de la Luxuriance ? C'est à la page 68 pour effectuer cette manœuvre.

Ou bien changer de plan, virer vers l'ouest et alunir sur la mer de Moscou, à la page 110 ?

18:10

Tu parviens à atterrir sans encombre sur le lac de la Luxuriance, qui s'avère être un terrain très sec et un peu rocailleux. Et quelle n'est pas ta stupeur en découvrant alors, délimitée par les quatre hauts mâts au sommet desquels pulsent les diodes rouges, une grande base lunaire ! Elle semble effectivement habitée, à en juger par les ombres que tu peux apercevoir à travers les quelques vitres et ouvertures.

La base est constituée de deux grands hangars, au toit ondulé blanc pour le premier, noir pour le second, ainsi que de plusieurs tentes s'y rattachant. Le tout ressemble un peu à une araignée, dont les hangars seraient le corps et les tentes les pattes.

Un tunnel transparent plongé dans le noir relie les deux hangars.

– C'est complètement dingue, lâche Ludmilla.

– C'est quoi, ce truc ? demande Mei. Qui habite ici ? Comment sont-ils venus ?

Tu es, toi aussi, sous le choc, mais tu décides de te concentrer sur l'aspect positif de cette découverte – enfin, que tu espères positif. Dans la base, vous trouverez de l'oxygène et un module de transmission pour prévenir Günther à Baïkonour afin que vous trouviez ensemble un moyen de retourner sur la Terre.

Tu coupes les moteurs de l'*Athéna* et vous enfilez tous vos combinaisons pour sortir fouler le sol lunaire pour la première fois. Ton intention, partagée par tes coéquipiers, est bien de gagner l'un des sas permettant d'entrer dans la base pour y chercher du secours.

Après avoir observé une période de décompression, vous sortez un par un de l'atterrisseur.

Quelle sensation inouïe ! Vous voilà au cœur de l'Histoire, celle avec un grand H ! Quelle joie est la tienne, malgré toutes ces péripéties, de laisser l'empreinte de ta botte dans la poussière lunaire ! Tu fais un pas et tu bondis de trois mètres.

C'est génial !

Mais ta joie sera éphémère, comme depuis le début de cette mission.

Une énorme explosion retentit devant vous et tu vois le hangar de droite vibrer.

– Vite ! hurle Casper dans son micro.

Ludmilla et lui ont déjà disparu derrière un rocher, en direction de la base. Vous vous situez à égale distance du hangar de droite, le blanc, et du hangar de gauche, le noir.

Que vas-tu décider pour Mei et toi ?

De vous diriger vers l'édifice blanc ? C'est à la page 78.

De prendre la direction du bâtiment noir ? C'est à la page 97.

Mei vient de t'informer dans le casque qu'une tente se trouve derrière vous, cachée par un rocher, et elle insiste pour que vous vous y rendiez. Si tu préfères suivre sa recommandation, c'est à la page 71.

16:05

Pourquoi tout de suite pénétrer dans l'un des hangars alors qu'il vous est possible de faire une étape dans une petite tente isolée pour tenter de comprendre les tenants et les aboutissants de cette incroyable découverte lunaire ? Peut-être que vous pourrez y chercher des indices… Ni une ni deux, tu adhères à la proposition de la spationaute chinoise. Vous tournez le dos à la station et vous dirigez droit vers la tente. Elle se présente sous la forme d'un long boudin gris ponctué de triangles blancs. Elle a l'air de conception robuste. L'entrée se trouve sur la droite. Vous y bondissez sans peine et entrez dans un sas de décompression. C'est le moment d'enlever vos combinaisons. Ouf ! Ça fait du bien ! Vous vous sentez bien plus légers.

L'intérieur de la tente est chauffé et éclairé. Un petit générateur fournit l'air nécessaire à votre survie, et vous n'êtes plus en apesanteur.

– *Home sweet home*, dit Mei, en t'adressant un clin d'œil.

Tu es pourtant loin d'être rassuré par cet endroit. Tu fais quelques pas vers l'intérieur de la tente. Tu y trouves une rangée de couchettes, ainsi que plusieurs ateliers d'études géologiques : des paillasses équipées de puissants microscopes et recouvertes de différents minerais, et d'autres appareils très sophistiqués, des scanners notamment, que tu as déjà vus dans des laboratoires terrestres.

Tu te rappelles aussitôt l'objet de votre mission : l'étude des minerais présents sur la face cachée de la Lune. Sauf que, dans votre cas, vous ne deviez pas les étudier sur place mais les rapporter à bord de votre vaisseau.

– Regarde ! souffle Mei, qui s'est introduite plus avant dans la tente. Il y a un escalier, là, qui s'enfonce dans le sol.

Il y a donc une autre issue dans cette tente. Vers quoi mène-t-elle ? Un souterrain qui déboucherait sur l'un des deux hangars ?

Il n'y a qu'un seul moyen de le savoir : emprunter cet escalier…

Si tel est ton souhait, Mei te suit à la page 73.

Si tu préfères ne pas t'aventurer dans les tréfonds lunaires, reste sagement dans la tente à la page 75.

15:05

Tu ne vas pas rester éternellement sous cette tente. Ton but est de joindre le plus rapidement possible la Terre afin de préparer votre retour, or aucun équipement de communication ne s'y trouve.

Tu descends donc l'escalier, suivi de Mei. Tu arrives dans un conduit taillé à même la roche et éclairé par de puissants néons sur toute sa longueur. À hauteur de vos genoux, tu sens de l'air chaud pulsé à intervalles réguliers.

Vous avancez calmement, sans rencontrer ni obstacle ni danger. Tout semble paisible ici-bas, trop paisible à ton goût. Mei, de son côté, se montre pleine d'allant.

– On sera bientôt tirés d'affaire, affirme-t-elle.

Tu aimerais partager son enthousiasme, mais tant que tu ne vous sais pas en sûreté, tu guettes le péril qui peut se présenter à chaque virage de ce conduit.

Vous marchez trois bonnes minutes avant de vous trouver à nouveau devant une volée de marches, qui remontent vers la surface.

Tu hésites à t'y engager, mais Mei prend les devants. Elle pose un pied sur la première marche et, immédiatement, vous sentez un appel d'air dans votre dos. Une porte coulissante en acier se ferme aussitôt derrière vous, vous privant de toute possibilité de retraite.

Tu désignes une cellule photoélectrique située au niveau des pieds de ta coéquipière. C'est ce dispositif qui a déclenché la fermeture de la porte.

– 妈的 *!* lâche Mei.

Vous n'avez plus d'autre choix que d'emprunter l'escalier. Tu repasses devant elle, à l'affût d'autres pièges qui se présenteraient sur votre chemin. En levant la tête, tu constates que vous vous trouvez à présent sous l'un des hangars – le noir. Ton sens de l'orientation avait vu juste. Mais où allez-vous donc déboucher ? À quel endroit du bâtiment ? En territoire amical ou hostile ?

Puisqu'il t'est impossible de faire demi-tour, va à la page 86 pour le savoir.

11:10

Tu es tout de même sous le choc après la découverte de cette base. Car tu sais que les Nations unies, depuis leur bureau des Affaires spatiales à Vienne, promeuvent la coopération entre pays dans l'espace et sur la Lune. Aucun pays n'est possesseur de cet astre et de ses terrains, aucune nation ni aucun individu n'a le droit d'y revendiquer un territoire. Alors qui a installé cette base ? La mission que tu commandes se déroule sous l'égide des Nations unies, et on ne t'a jamais informé qu'une base existait déjà sur la face cachée de la Lune. Qui a pris ces libertés ? Un État renégat ? Un milliardaire ? Une entreprise scélérate ? Et dans quel but ?

– Il y a quelqu'un dans la tente ! souffle alors Mei.

Perdu dans tes pensées, tu ne l'as pas remarqué. Mais, à présent, tu distingues nettement les deux individus qui viennent d'apparaître par le sas. Ce sont des hommes d'une cinquantaine d'années, plutôt maigres. Ils portent un uniforme de couleur orangée arborant un drapeau que tu ne parviens pas à identifier.

Tu n'en as d'ailleurs ni le temps ni l'envie, car tu constates que ces types sont armés, et ils pointent le canon de leurs revolvers sur vous.

– Ce sont sûrement les deux autres fouille-merde de la mission Herculeum, crache le premier.

– Ouais, dit l'autre. Et t'as entendu le patron : c'est pas la peine de finasser et de les capturer vivants.

Le plus petit appuie sur la gâchette de son arme. Mei est violemment projetée en arrière. Une vision d'horreur ! Une corolle rouge se dessine au milieu de son front.

C'est à présent à l'autre de te viser. Tu dois te défendre, tenter un geste, mais que faire ? Vite, tu avises une pierre lunaire posée sur une paillasse. Tu t'en saisis en un éclair, tout en t'accroupissant rapidement pour éviter les balles. Le premier coup de feu part et te rate.

Tu lances alors la pierre en direction du tireur, qui a ajusté son second tir pour te toucher, cette fois. Son visage se liquéfie lorsqu'il te voit lancer le caillou droit sur lui.

– Non ! hurle-t-il.

La pierre le heurte… et tout s'embrase autour de toi. Tu es pris dans le souffle

de l'explosion, dans les flammes. Tu ne souffres guère, car tu meurs très vite.

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 68.

15:15

Ton instinct te dicte de te rendre au hangar au toit blanc. Sans hésiter, tu t'élances dans cette direction, aux côtés de Mei. Tu jettes des coups d'œil alentour pour tenter de repérer Casper et Ludmilla, mais ils sont déjà loin, hors de vue. Tant pis. Chacun mènera sa propre exploration. Le premier groupe de spationautes sagaces et courageux qui parviendra à trouver une solution pour le retour sur Terre appellera l'autre.

Mais plus vous approchez du bâtiment, plus ton choix te semble aventureux. En effet, les éclats de lumière que tu as aperçus depuis l'atterrisseur lunaire tout à l'heure se font de plus en plus intenses, à intervalles de plus en plus brefs, accompagnés de bruits, et notamment de bruits… d'explosions !

– On dirait qu'on se bat à l'intérieur de ce truc, chuchote Mei dans son micro.

Tu approuves son observation. Mais vous n'avez à présent plus d'autre choix que de pénétrer dans le sas de décompression qui se trouve à l'entrée du hangar. Vous vous débarrassez de vos combinaisons, non sans plaisir. Vous vous sentez alors moins vulnérables et surtout plus mobiles, de nouveau maîtres de vos mouvements. L'atmosphère dans le hangar est terrestre, c'est-à-dire chaude, lumineuse et pourvue en oxygène.

Pénible aussi, à cause de ces bruits d'explosions étouffés et de pétarades diverses. Une fois le sas passé, vous ne croisez pas âme qui vive… Pourtant, on dirait qu'il y a une activité fébrile dans le fond du bâtiment.

On s'y bat, Mei avait raison. C'est une bataille rangée entre deux groupes d'hommes, l'un portant des uniformes verts, l'autre des uniformes orange.

– Est-ce qu'on continue ? demande la jeune Chinoise.

Tu n'as aucune intention de participer à ce combat dont tu ignores tout et qui ne te regarde absolument pas. Non, ton but est d'explorer le hangar pour tenter d'y localiser une hypothétique salle des communications. Tu rappelles votre but à Mei :

– Non, on doit avant tout joindre Günther, à Baïkonour.

Alors que Mei acquiesce, tu te mets à observer les environs. Et, par une fenêtre en Plexiglas perçant la tôle du hangar, tu découvres avec joie l'imposante silhouette d'une antenne parabolique, érigée à même le sol, que tu n'avais pas vue depuis l'extérieur. C'est la preuve que vous trouverez forcément une salle

des communications ici, alors !

Sur ta droite, deux uniformes orange sont accrochés à une patère. Le premier te semble à ta taille et le second pourrait convenir à ta coéquipière.

Tu as donc le choix.

Vas-tu te lancer dans l'exploration du hangar après avoir enfilé cet uniforme orange ? Habille-toi alors à la page 81.

Ou bien préfères-tu avancer dans ta tenue de commandant du vaisseau* Herculeum *? Va donc à la page 86.

09:55

Tu juges plus prudent de te fondre parmi les occupants de cet étrange hangar, même si tu ignores tout d'eux. Certes, la présence de deux adolescents pourrait leur paraître bien incongrue… mais dans l'agitation des combats, ils n'y verront peut-être que du feu ! Tu enfiles donc l'uniforme frappé d'un curieux symbole représentant des atomes gravitant autour du symbole du dollar et siglé d'un drapeau qui t'est inconnu.

Mei t'indique par un signe qu'elle est prête à avancer, et tu la précèdes donc en direction des combats.

Et à propos de n'y voir que du feu, en effet, ça tire dans tous les coins. La bataille fait rage entre les hommes en orange – majoritairement de ton côté – et les hommes en vert. Entre les coups de feu retentissent parfois de grosses explosions. Fort heureusement, la structure du hangar a l'air de tenir bon.

– Attention ! crie Mei en te voyant rejoindre une table renversée.

Tu t'accroupis immédiatement et entends plusieurs balles siffler à tes oreilles. Vous vous trouvez dans ce qui était jadis une cafétéria. Tout est sens dessus dessous ; le sol est jonché de morceaux de verres et d'assiettes ainsi que de nourriture. Tu te répètes que ce n'est pas ton combat. Tu ne dois pas y participer, tu dois même le refuser, pour te concentrer sur la recherche d'une salle des communications.

Soudain, un gros type barbu, boudiné dans son uniforme orange, se précipite vers Mei et toi.

– Tiens, dit-il en te tendant un Uzi, un pistolet-mitrailleur compact. Ne reste pas sans arme.

Il regarde Mei en fronçant les sourcils.

– Je savais pas qu'on admettait le sexe faible, ici ! siffle-t-il.

Il finit par lui tendre un autre Uzi.

– Bon, ne reste pas plantée là comme une potiche. On a besoin de chair à canon !

Cela sent de plus en plus la poudre dans le hangar. L'odeur alcaline du sang aussi. Tu ne tiens plus et tu finis par demander à ce type ce qui se passe. Le barbu laisse échapper un ricanement.

– Vous débarquez, hein ? Encore heureux que vous portiez un uniforme,

sinon je vous aurais tirés comme des lapins lunaires. Ce sont ces ordures de la Cobblepot Company : ils veulent s'approprier les métaux précieux que nous exploitons ici. Ils sont arrivés depuis deux mois seulement, alors que nous, ça fait deux ans qu'on se coltine la vie sur cette pourriture de gros caillou. Alors le patron nous a ordonné, depuis la Terre, de ne pas nous laisser faire. La Clepsydre Company doit lutter ! Nous devons défendre notre territoire et nos ressources.

Tu ne dis rien mais tu n'en penses pas moins. Comme tu le supputais, le combat n'oppose pas deux pays, mais deux multinationales qui cherchent à s'approprier, illégalement, les métaux précieux présents sur la Lune. Des métaux rares, voire inexistants sur la Terre, dont l'utilisation pourrait entraîner une révolution dans l'industrie de l'informatique, des smartphones, etc.

Ce n'est pas ton combat, non ! Toi, tu es désintéressé, tu es venu dans un but philanthropique, pour servir la science. Mais ce n'est pas le moment de se faire remarquer. Une idée te vient.

– On va aller défendre la salle des com', cries-tu au barbu. Tu sais où elle se trouve ?

– Ouais, au second sous-sol, par l'escalier, là ! Mais je crois que James la garde déjà, vous feriez mieux de rester en bas.

Tu souffles à Mei de demeurer près de toi pendant que vous entreprendrez de descendre au sous-sol, même s'il te semble que c'est l'endroit où les combats sont les plus intenses.

Vous passez entre les balles et les explosions. Ça vous secoue. Et puis vous finissez par arriver au pied de l'escalier. Une escouade orangée tire de grandes rafales en direction des marches. Les balles fendent le vide.

– Je crois qu'il n'y a plus personne en bas, souffle un garde.

Il vous faudrait détourner l'attention de tous les types présents pour pouvoir descendre les dernières marches sans être repérés.

Au-dessus de toi, tu remarques une grosse poulie qui retient une palette couverte de caisses de bois et de métal. Une habile rafale de mitraillette pourrait faire s'effondrer la palette et ainsi accaparer l'attention des belligérants.

Mais Mei a une autre idée. Elle tient dans une main un bout de bois enflammé et propose de faire se déclencher le détecteur d'incendie afin de provoquer une douche générale.

Elle te laisse le choix.

Vas-tu te dissimuler quelque part et mettre en joue la poulie pour faire tomber la palette ? Va alors à la page 93.

Ou bien préfères-tu demander à Mei d'exécuter son plan ? Rends-toi à la page 90.

09:40

Tu te retrouves immédiatement au cœur d'une bataille qui fait puissamment rage au centre même du hangar. Qui sont ces deux groupes qui se font face ? Certains de ces hommes portent un uniforme orange frappé d'un curieux symbole qui représente des atomes gravitant autour du symbole du dollar et siglé d'un drapeau qui t'est inconnu ; les autres sont vêtus d'un uniforme vert frappé d'un dessin figurant un atome entouré de plusieurs symboles du dollar et siglé du même drapeau. Ils pourraient être alliés, ils sont ennemis. Qui sont-ils ?

Tu n'en sais rien, mais tu dois te frayer un chemin à travers cet enfer pour tenter d'atteindre la salle des communications. Il y en a forcément une ici, une base lunaire ne peut se permettre d'être coupée de tout contact avec la Terre.

Plusieurs rafales de mitraillettes sifflent à vos oreilles, à Mei et à toi, alors vous vous réfugiez derrière de grands casiers en fer éparpillés au milieu d'un bureau. Un petit homme très maigre en tenue orange s'y trouve assis, haletant. Il a la moitié du visage arraché et il saigne abondamment de la cuisse droite. Pourtant, il recharge presque tranquillement son pistolet-mitrailleur.

– On va finir par perdre la partie, souffle-t-il.

Il croit s'adresser à des frères d'armes, puis il se rend compte de votre âge, du sexe de Mei et, enfin, de votre tenue neutre.

– Vous êtes quoi, vous ? crache-t-il en braquant son arme contre ta poitrine.

Ce serait bête de se faire perforer le corps à cet instant.

– Des sympathisants, répond Mei en anglais.

Le blessé ricane.

– Ouais, ben alors il faudrait m'aider à sortir de ce guêpier, mes amis. Sinon je vais y passer. Je savais bien que c'était une belle connerie de venir piller les ressources lunaires sans aucune autorisation. C'est devenu une jungle. Tout le monde veut sa part. L'homme ne changera donc jamais ?!

Cette bataille oppose donc des contrebandiers armés par deux entreprises rivales.

Tu demandes où se trouve la salle des communications. Mais ta question est aussitôt couverte par le bruit puissant d'une explosion au sous-sol.

– En bas, répond l'homme. Sous terre. Mais avec ce qu'on vient t'entendre, je

pense qu'il n'en reste plus rien…

– Comment fuir d'ici ? le questionne Mei.

Le petit homme tire une rafale en direction de nulle part.

– Il faudrait sortir par la troisième porte, indique-t-il, au fond à gauche… Elle mène à une pièce secrète dont le toit s'ouvre au-dessus d'un module qui nous permettrait de regagner notre vaisseau.

C'est une chance pour vous ! C'est la solution pour sortir de cette bataille. Seulement le type devine qu'il vous en a trop dit et braque à nouveau son pistolet-mitrailleur sur la poitrine de Mei. Tu n'hésites pas un seul instant et tu lui assènes un puissant coup de poing en pleine face. Il tombe aussitôt dans l'inconscience.

Vite, vous vous relevez et prenez la direction du hangar désigné par le blessé. Rejoindre le module et partir loin de cet enfer… ce serait un soulagement !

Mais vous devez d'abord traverser à découvert une partie du hangar où les combats font rage. Il vous faudrait parvenir à détourner l'attention des belligérants, comme le suggère Mei. Ou bien, comme toi, tu le penses, vous faufiler le long de la tôle, dans l'ombre ; c'est un chemin plus long qu'une diagonale mais moins exposé, donc moins risqué.

– C'est de la folie ! argue ta coéquipière. Regarde au plafond ! Il y a une poulie qui retient une palette couverte de caisses de bois et de métal. Là, sur le mur, c'est le bouton pour l'actionner. Je peux tenter de faire tomber la palette pour détourner l'attention de ces hommes…

Mei te laisse le choix.

Vas-tu suivre ton idée première et courir dans l'ombre ? Va alors à la page 94.

Ou bien es-tu séduit par la proposition de ta coéquipière ? Et c'est alors à la page 93 que ton aventure continue.

04:35

Tu fais la courte échelle à Mei, afin qu'elle puisse hisser le bout de bois encore un peu enflammé au contact d'un des détecteurs de fumée de la cafétéria. Instantanément, une sirène stridente retentit et des trombes d'eau pleuvent du plafond. Les combats s'arrêtent alors, tout le monde se regarde. Ce n'est rien, que de l'eau, et cela a presque un effet apaisant, dans cet enfer du combat. C'est ce qui désarçonne les hommes en orange et en vert.

Mais tu n'as que faire de leur réaction et tu fonces avec Mei au sous-sol, dévalant les marches de l'escalier par volée de six.

Vous suivez le couloir et arrivez devant une porte blindée entrouverte. Le dessin d'une antenne parabolique est gravé dessus.

La salle des communications, enfin !

Mei se précipite devant l'ordinateur principal et tape à toute allure des chiffres sur le clavier. Tu en profites pour refermer la porte et en actionner les verrous.

C'est alors que la voix rassurante de Günther s'élève dans la pièce et enchante tes oreilles.

– Mais où êtes-vous ?! demande l'Allemand.

Mei commence les explications et tu les termines.

– On va vous ramener à Baïkonour, conclut le chef de la mission. C'est hallucinant, ce que vous me racontez là, sur ces deux groupes de contrebandiers !

– Les combats continuent au moment même où nous nous parlons, dit Mei.

– Oui, on va faire cesser ça aussi, je vais en parler à la direction du centre, et on fait décoller un vaisseau. Soyez patients. Vous n'avez rien à craindre si la salle est blindée. Vous avez des vivres ?

– Oui, on a découvert un placard rempli de victuailles, réponds-tu.

– On vous envoie des renforts, tenez bon ! J'espère que Casper et Ludmilla sont, eux aussi, sains et saufs…

Tu l'espères aussi.

Tu demandes à Günther de bien vouloir rassurer tes parents, avant de couper la communication.

Le blindage de la salle résistera, tu n'as aucun doute à ce sujet. Vous pouvez

savourer votre survie en vous serrant bien fort dans les bras l'un de l'autre.

00 : 00

Tu as survécu ! Bravo à toi pour avoir sauvé la mission malgré tous ces dangers… Ton nom figurera bientôt à côté de ceux de tes idoles dans le grand roman de la conquête de la Lune !

Sais-tu qu'il existe treize autres façons de gagner ? Recommence ton aventure depuis le début pour les découvrir.

05:10

La manœuvre a fonctionné ! Et c'est le cœur rempli d'espérance que tu regardes dégringoler la palette de caisses de bois et de métal. Elles explosent instantanément au contact du sol.

Cela aurait pu être une bonne tactique pour détourner l'attention, oui… à condition de savoir ce qui se trouvait dans lesdites caisses.

Des grenades ? Des explosifs ?

Tu ne le sauras jamais. Ni personne d'autre, d'ailleurs. Car l'explosion qui se déclenche alors souffle toute vie humaine dans un rayon de dix kilomètres à la ronde, en faisant vibrer le sol et éclater les roches.

On pense même que les extraterrestres qui ont une vue de la face cachée de la Lune ont pu apercevoir le nuage qui s'est alors formé au-dessus de l'astre !

Perdu !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 68.

03:20

Le coup de la poulie, c'est bien trop risqué. On ne sait pas ce que contiennent ces caisses. Si ce sont des explosifs ou des matières inflammables (et il en faut pour exploiter des gisements rocheux), alors ce sera la fin de tout. De ta mission, et surtout de ta vie.

Donc, tu préfères te faufiler dans l'ombre et progresser lentement mais sûrement vers la porte désignée par le petit homme, derrière laquelle se trouve le vaisseau de secours. Mei avance avec autant de précaution que toi.

Une portion de votre parcours n'est plus dans l'obscurité. Il vous faut faire un bond, pour ne pas rester trop longtemps exposés, puis vous glisser de nouveau dans l'ombre. Vous attendez le moment opportun.

Ça y est. Personne ne vous voit. Hop !

Vous avez réussi. Ouf ! Après quelques pas, vous vous retrouvez devant la fameuse porte, qui est verrouillée. Il y a un boîtier à droite de la poignée dans lequel il faut introduire une carte. Mais quelle carte ?

Le corps d'un homme en uniforme orange gît à quelques mètres de toi, sur ta gauche. Une carte magnétique dépasse d'une poche sur son torse. Elle brille comme pour se signaler. Tu t'approches de lui et la lui empruntes. Tu l'introduis dans le boîtier, et la diode rouge vire au vert.

Mei serre les poings. Vous êtes proches de réussir votre sortie. Le vaisseau à décollage vertical se trouve bien devant vous. C'est un Altair, un modèle dont tu as appris le maniement.

– Vite ! dit Mei en actionnant l'ouverture du toit. Je crois qu'on a été repérés !

Elle saute à bord et vous refermez aussitôt la porte.

En effet, votre fuite n'est pas passée inaperçue, et un homme tire en direction du vaisseau une courte rafale de mitraillette. Heureusement, la mise à feu des moteurs, que tu as aussitôt enclenchée, soulève une épaisse fumée blanche qui emplit la pièce tout entière et empêche votre agresseur de récidiver.

Trente secondes plus tard, vous volez dans le ciel lunaire, laissant derrière vous cette base de malheur. En échangeant un long regard, vous espérez, Mei et toi, que Casper et Ludmilla sont, eux aussi, sains et saufs.

00 : 00

Tu as survécu ! Bravo à toi pour avoir sauvé la mission malgré tous ces dangers… Ton nom figurera bientôt à côté de ceux de tes idoles dans le grand roman de la conquête de la Lune !

Sais-tu qu'il existe treize autres façons de gagner ? Recommence ton aventure depuis le début pour les découvrir.

13:10

La décision est prise. Tu te diriges vers le hangar noir à gauche. Tandis que tu t'en rapproches, tu te dis que c'était une très bonne idée. En effet, tu vois se dessiner sur le ciel sombre les contours d'une antenne parabolique, fixée sur l'un des côtés du toit.

Qui dit antenne dit module de communication… Or, ton but, que tu partages avec Mei, est bien de tenter de joindre Günther à Baïkonour, afin qu'il soit en mesure d'organiser votre retour sur Terre.

Avant cela, il va falloir entrer dans ce hangar, qui paraît être le siège d'une bataille rangée. C'est en tout cas ce que tu peux supposer de prime abord en observant les flashs lumineux qui éclairent par intermittence les rares fenêtres de l'édifice.

Le sol vibre régulièrement, conséquence d'explosions de diverses intensités. Et puis, malgré ton casque, qui te ravitaille en oxygène, tu crois percevoir des bruits étouffés de rafales de mitraillettes. Tu ne comprends pas ce qui se passe, mais une chose est sûre : ton expédition ne va pas être de tout repos !

Heureusement que tu ne manques pas de courage. Et que Mei est tout aussi audacieuse et déterminée à organiser votre retour sur Terre que toi.

Vous entrez dans le sas de décompression du hangar, où vous pouvez enfin vous délester de vos lourdes et contraignantes combinaisons.

Une fois à l'intérieur du lieu, vous vous retrouvez directement nez à nez avec un géant de plus de deux mètres revêtu d'un uniforme kaki. Un écusson représentant un drapeau que tu ne reconnais pas est cousu à l'endroit du cœur. Il y a aussi un logo imprimé à même le vêtement, figurant un atome autour duquel gravitent plusieurs symboles du dollar. Qui est cet homme ? Pour quoi ou qui combat-il ? Il te renvoie la question :

– Vous êtes qui ? demande-t-il en français. Qu'est-ce que vous fichez là ?

Tu lui réponds que tu es le commandant de la mission Herculeum, chargée par les Nations unies de collecter différents minerais sur la face cachée de la Lune à des fins scientifiques.

Le géant ricane.

– Vous arrivez un peu tard, gamin, toi et ta mission ordonnée par Machin !

Ça fait bien longtemps que ces ordures de la Cobblepot Company sont sur la Lune pour exploiter les minerais rares. Je ne parle pas de nous, mes copains et moi, les verts, mais de ceux en uniforme orange, là-bas, qu'on combat en ce moment même…

– Et vous ? demanda Mei. Vous êtes qui ?

– On est les gars de la Clepsydre Company. C'est nous qui avons construit cette base il y a cinq ans. Et puis on l'a abandonnée, et la Cobblepot se l'est appropriée pendant notre absence pour éviter d'avoir à en construire une nouvelle. C'est pire que le Far West, ici, sur la Lune, jeune fille ! Y a aucune loi qui s'applique, sauf celle du plus fort ! On est en train de leur reprendre du terrain, mais ils sont bien équipés, ces voleurs, et c'est pas facile… D'autant qu'ils ont mis la main sur un silicium aux propriétés hyper intéressantes pour fabriquer les écrans de la nouvelle génération de nos smartphones…

Tu n'as vraiment pas de temps à perdre à écouter ces explications. Cela corrobore cependant tes craintes : tout ceci n'est qu'une histoire de puissance et d'argent. Alors que la Lune ne devrait être qu'un objet d'étude, l'homme a réussi à en faire une zone d'exploitation et de conflit.

– Nous n'avons aucune intention de prendre part à votre combat, dis-tu. Tout ce que je veux, c'est appeler les secours et permettre à mon équipage de regagner la Terre au plus vite.

– C'est que tu ne vas pas avoir le choix…, souffle le géant en te tendant, ainsi qu'à Mei, un Uzi, un pistolet-mitrailleur de petite taille.

– On a toujours le choix ! déclare ta coéquipière.

Tu refuses l'arme et demandes sèchement au géant s'il peut vous indiquer la direction de la salle des communications.

Le regard du soldat de la Clepsydre Company se fait menaçant.

– Donc, tu ne veux pas nous aider dans notre lutte ? conclut-il.

Si tu restes sur ta position et réponds « Non », va à la page 101.
Si tu préfères changer d'avis, réponds « Si » en te rendant à la page102.

07:25

– Non, tu réponds avec aplomb.

– OK, c'est votre choix, dit le géant, dont le visage est déformé par un rictus cruel.

Tu sens ton cœur se serrer dans ta poitrine.

– Et mon choix, à moi, continue-t-il, c'est de vous expédier *ad patres* !

Apparemment, il ne fait pas bon se mettre en travers de la route des employés de la Clepsydre Company. Car le type met aussitôt en accord sa déclaration et ses actes en vous envoyant à chacun une balle à bout portant, en plein milieu du front.

À présent, tu es, pour ainsi dire, un peu handicapé pour gagner le centre des communications…

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 68.

07:15

– Si, bien sûr.

– J'aime mieux ça, souffle le géant. Sinon, je vous l'avoue, je vous aurais tirés comme deux perdreaux de l'année !

D'ailleurs, il arrête de tripoter le gros colt qu'il porte à la ceinture.

– Bon, suivez-moi, on va aller aider les courageux qui se sont repliés au sous-sol. Ils ont élevé une barricade entre les réserves de bouffe et le centre des communications.

Évidemment, tu te sens particulièrement excité par la mention de cette pièce. Cette bataille n'est certes pas la tienne, mais s'il faut rentrer dans les rangs d'un des deux camps quelques minutes pour parvenir à tes fins, alors tu peux le faire… Non, tu *dois* le faire !

Tu suis donc le géant, en t'assurant que Mei reste près de toi. Il ne faudrait pas perdre ta jeune coéquipière si près du but.

Vous vous faufilez dans plusieurs pièces en enfilade – des bureaux, une cafétéria. Tout est dévasté, ça tire de tous les côtés, il y a des explosions. C'est une scène de guerre. Fort heureusement, la structure du hangar a l'air de supporter le choc. Dans le cas contraire, ce serait terrible, car vous seriez tous aspirés à l'extérieur à cause de la différence de pression. Combien de temps cette solide tôle va-t-elle encore résister ?

– Suivez-moi, et au trot ! ordonne le géant.

Vous descendez un escalier à toute allure pour vous retrouver derrière une barricade obstruant un couloir sur toute sa largeur. Cette barricade est constituée de bureaux, de fauteuils, d'étagères et de placards empilés les uns sur les autres.

– Faut tenir la position ! hurle le géant en tirant une rafale en l'air avec sa kalachnikov.

Mei te semble angoissée par votre situation. Et il y a de quoi, à vrai dire. Tu remarques sur le côté une porte ouverte sur une nouvelle enfilade de pièces. Ce pourrait être une issue pour vous éclipser si l'envie vous en prenait. Mais est-ce bien la direction de la salle des communications ?

Tu n'en sais rien, mais c'est tentant, non ?

D'autant que vous entendez plusieurs balles siffler à vos oreilles. Les combats redoublent d'intensité.

Que décides-tu ?

Vous faites front avec le géant et ses hommes face au camp de la Cobblepot, et vous continuez de défendre la barricade. Dans ce cas, rends-toi à la page 108.

Ou bien vous prenez immédiatement la tangente, et c'est à la page 105 que vous devez filer.

03:20

Tu en as plus que marre de cette violence ! Et Mei partage ton ras-le-bol.

Alors, tout en gardant les armes, par mesure de sûreté, vous vous jetez derrière la petite porte restée ouverte et, haletants, vous parcourez les pièces en enfilade devant vous. Personne, semble-t-il, ne s'est aperçu de votre désertion.

Tant mieux.

C'est alors que vous apercevez une porte blindée sur laquelle est gravé le dessin d'une antenne parabolique. Elle est entrouverte…

La salle des communications, enfin !

Et comme un bonheur n'arrive jamais seul, selon l'expression consacrée, tu découvres que Casper et Ludmilla sont déjà à l'œuvre, en train de s'entretenir avec Günther. Mei se précipite vers eux pour les serrer tour à tour dans ses bras menus. Tu en profites pour refermer et verrouiller la porte.

– On va vous ramener à Baïkonour, conclut le chef de la mission.

Sa voix a quelque chose de puissamment apaisant, pour toi.

– C'est hallucinant, ce que vous venez de me raconter sur ces deux groupes de contrebandiers, ajoute-t-il. On va faire cesser ça aussi, je vais en parler à la direction du centre, et on fait décoller un vaisseau. Soyez patients. Casper, la salle est blindée, tu m'as dit ? Vous avez des vivres ?

– Oui, on a découvert un placard rempli de victuailles, réponds-tu.

– Ah ! Le commandant vous a donc rejoints ! s'enthousiasme l'Allemand dans la radio. Parfait, parfait !

– Et Mei aussi, ajoute Ludmilla.

– On vous envoie des renforts, tenez bon !

Tu demandes à Günther de rassurer tes parents, avant de couper la communication.

Le blindage de la salle résistera, tu n'as aucun doute à ce sujet. Mei et toi pouvez savourer votre survie en vous serrant bien fort dans les bras l'un de l'autre.

00 : 00

Tu as survécu ! Bravo à toi pour avoir sauvé la mission malgré tous ces dangers… Ton nom figurera bientôt à côté de ceux de tes idoles dans le grand roman de la conquête de la Lune !

Sais-tu qu'il existe treize autres façons de gagner ? Recommence ton aventure depuis le début pour les découvrir.

01:55

Est-ce que tu commences, toi aussi, à te sentir grisé par l'odeur de la poudre, par les effluves du sang versé ? Es-tu en train de basculer du côté de la bestialité humaine ?

Tu n'intellectualises pas ta décision ; tu es trop occupé à vider le chargeur de ton Uzi au hasard, dans le couloir, en te fichant bien de savoir si tu atteins quelqu'un ou si tu ne fais que perforer les murs.

Mais tu aurais peut-être dû y réfléchir à deux fois avant de prendre part à ce combat, qui, comme tu le sais, n'est pas le tien.

Parce qu'en face, les hommes en orange de la Cobblepot Company ont décidé de passer à l'artillerie lourde. Et lorsque tu distingues la roquette qui fonce en direction de la barricade derrière laquelle tu te tapis, il est trop tard. Bien trop tard. Tu n'as même pas le temps de prendre la main que te tend Mei.

BOUM !

Tu as donc fini ton existence pulvérisé, dispersé dans le sombre couloir d'une base lunaire.

C'est triste, tu ne trouves pas ?

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 68.

21:55

Ces grosses diodes rouges clignotantes ne te disent rien qui vaille, tu décides donc de ne pas atterrir sur le site principal mais sur le second, la mer de Moscou.

– C'est complètement dingue, ces lumières ! souffle Ludmilla.

Ta coéquipière russe a raison : que signifient ces indices d'une présence humaine sur la face cachée de la Lune ? Officiellement, personne ne s'y est posé depuis plus de quarante-sept ans ! Et c'était sur la face visible de l'astre, qui plus est…

Bon, tu notes dans un coin de ta tête de demander un éclaircissement à Günther à ce sujet. À moins que tu ne parviennes à l'obtenir par toi-même au cours des prochaines minutes de ta mission – tout en gardant à l'esprit que tu dois, en tant que commandant, sauver ton équipage, et te sauver par la même occasion.

Grâce à une très habile manœuvre de ta part, votre atterrisseur *Athéna* se pose sans encombre sur le sol lunaire. Tu décides alors de tirer à la courte paille deux groupes de deux. Le premier restera dans le vaisseau et sera chargé de contacter Günther, le chef de la mission, pour l'informer de la situation. Le second, dont tu feras partie, ira explorer les environs. En réalité, tu dois bien l'admettre, tu ne comptais pas avoir suivi toutes ces années d'entraînement pour, au final, ne pas fouler de tes propres pieds l'astre qui accapare tes pensées.

D'ailleurs, Casper et Mei, qui ont tiré à la courte paille les morceaux les plus petits, font une moue de circonstance : eux aussi auraient aimé se mesurer à la gravité lunaire.

Ludmilla et toi enfilez donc en même temps votre combinaison de sortie. Vous vérifiez que vos semelles sont correctement lestées et que votre réservoir d'oxygène incorporé dans votre combinaison est plein – l'oxygène, dans l'espace, c'est le nerf de la guerre.

Ensuite, vous attendez que le sas de décompression s'ouvre.

C'est la liberté… Bon, toute relative, car tu as une mission à remplir. Et le temps presse.

Tu n'as pas l'impression de marcher, mais de bondir, de voler, presque ! C'est normal : la gravité est ici six fois plus faible que sur la Terre. Cela te rappelle d'ailleurs une expérience faite par David Scott, un astronaute de la mission

Apollo 15, qui avait laissé tomber en même temps sur le sol un marteau de géologue et une plume de faucon ; eh bien, en dépit de leur différence de poids, les deux objets avaient touché le sol au même instant. Sur notre bonne vieille Terre, la résistance de l'air ralentirait la plume plus que le marteau, en raison de la surface et de la forme de celle-ci.

– On se sépare, souffle Ludmilla.

Tu réponds dans le micro que tu ne préfères pas, mais la jeune spationaute n'a pas entendu – ou fait mine de ne pas avoir entendu – et part dans la direction opposée à la tienne.

Bon, elle retrouvera bien son chemin vers l'*Athéna*. Et toi, le tien…

Alors que tu t'enfonces un peu plus loin dans la mer de Moscou, tu aperçois une trace sur le sol. Une empreinte de chaussure. C'est intrigant. Ce n'est pas la tienne, tu en es certain. Pas celle de Ludmilla non plus.

Qu'est-ce que tout cela veut dire ? Elle peut être ancienne, certes, car il n'y a ni vent ni pluie sur la Lune… mais cette trace laissée dans le régolite, la fameuse poussière grise lunaire, te plonge dans un abîme de perplexité.

Tu décides de remonter les traces suivantes, même si cela t'éloigne de ton vaisseau.

Tu avances, tu avances… Tu passes près d'une petite montagne de régolite et…

Tu tombes !

Le sol se dérobe soudainement sous tes pieds. Tu t'effondres, tu dévales la pente, tu t'enfonces dans le sol, tu étouffes…

Ta chute te semble sans fin…

Mais enfin tu atterris sur un sol dur. Ton coccyx te fait mal. Tu as le visage couvert de poussière de roche, tu suffoques, tu tousses deux longues minutes avant de recouvrer totalement tes esprits.

Dans quel pétrin t'es-tu fourré ? Es-tu tombé dans l'une des multiples cheminées volcaniques qui tapissent la surface de la Lune ?

Il y a fort à parier. C'est dément !

Mais ce qui te semble plus dément encore, ce sont les deux tunnels qui s'ouvrent devant toi. Si celui de droite est plongé dans l'obscurité, le plafond de celui de gauche est parcouru de longs néons blancs… allumés !

Des empreintes sur le sol… de la lumière… Vous ne seriez donc pas seuls sur la face cachée de la Lune. Ludmilla et toi essayez de communiquer avec le vaisseau *Athéna* au moyen de la radio, mais personne ne vous répond ; la liaison ne peut se faire dans le sous-sol.

Que vas-tu faire après t'être relevé ?

Pour suivre la lumière, va à la page 115.
Si tu préfères l'obscurité, rends-toi à la page 128.

17:10

Tu marches d'un pas lent à cause de ta combinaison. Tu évolues dans ce qui semble être les entrailles de la Lune. Que vas-tu bien pouvoir trouver au bout de ce chemin qui dure, qui dure… Tu te sens lourd, bien plus lourd qu'à la surface. Tu te demandes même si, en plus des néons, les « habitants » de ce lieu troglodyte n'ont pas installé un dispositif pour y vivre comme sur notre bonne vieille Terre.

Mais tu ne vas pas prendre le risque d'enlever ton casque, ni aucune autre partie de ta combinaison protectrice. Mieux vaut ne pas tenter d'expérience de ce genre. Tu as déjà été suffisamment imprudent en t'aventurant seul sur la mer de Moscou à la poursuite des traces laissées sur le sol.

Et voilà le résultat : prisonnier d'une ancienne cheminée volcanique !

Tu continues donc ton parcours, puisqu'il n'y a plus que ce chemin à emprunter. Et, bientôt, le conduit de roche s'élargit pour devenir une salle, ou plutôt un antre. Tu entends alors venir de loin un rire sardonique qui se répand en écho sur les parois.

– Approche, mon petit, dit la voix en anglais. Approche, ne crains rien… Je suis bien heureuse d'avoir de la visite… Je me sens seule, si seule… Mes animaux ne me témoignent plus assez d'affection.

Le plafond de l'antre s'abaisse au fur et à mesure de ton avancée. Et tu te retrouves face à une scène spectaculaire. Le fond de cette caverne a été aménagé avec luxe. On se croirait dans la grande salle à manger du prestigieux château d'un roi de France. Il y a des meubles en bois précieux : un secrétaire, des fauteuils et une très longue table. Des toiles de maîtres sont accrochées aux murs et, incongruité parfaite dans ce lieu lunaire, celui du fond, qui donc te fait face, est constitué d'un immense aquarium, dans lequel des poissons aux têtes particulièrement difformes, aussi gros que des crocodiles, circulent lentement à travers les algues et les coraux.

– Au fait, continue la voix, tu peux enlever ta combinaison. L'air est tout à fait respirable, ici-bas…

Elle se découvre alors, ton hôtesse. Et il y a de quoi frémir en la voyant ! C'est une très vieille femme. Peut-être a-t-elle plus de cent ans ! Elle est chauve et porte d'incroyablement longues boucles d'oreilles en perles qui pendent

jusqu'au milieu de son ventre. Mais surtout, ce qui te frappe, c'est son bras gauche : il n'est pas humain, c'est un bras robotisé, fait de fil et d'acier.

Tu remarques aussi la présence de deux gardes armés aux deux extrémités de l'aquarium contenant les poissons hideux et gigantesques.

Tu enlèves ta combinaison tandis que la vieille femme ne se fait pas prier pour te raconter son histoire.

– Oui, te voilà chez moi, mon jeune ami, dans la plus ancienne cheminée volcanique de la mer de Moscou. C'était un volcan, auparavant. Nous sommes dans l'une de ses chambres, située dans les strates rocheuses de la croûte lunaire. J'y réside depuis vingt ans… C'est long… C'est le président Kennedy qui a signé le décret autorisant les expérimentations animales secrètes sur la Lune. Nous voulions alors étudier les effets de l'espace sur les êtres vivants. J'ai fini par être un cobaye à mon tour, en restant ici. Tu as vu mon état, alors que je n'ai que cinquante-deux ans… Je suis partie en 1999 lors d'un vol secret de la NASA, à bord d'une fusée lancée de Kourou, en Guyane française – c'était moins voyant que Cap Canaveral, dans ma Floride natale. Je suis partie avec des chats, des chiens, des oiseaux, des poissons, et nous avons vécu heureux tous ensemble dans ce complexe, avant que Donald – l'un de mes rottweilers –, devenu fou, me dévore le bras… Avant qu'ils deviennent tous… des monstres… Alors je m'ennuie… Mais ta venue est providentielle… Je vais enfin pouvoir continuer mes expériences… sur toi !

Il te faut réagir immédiatement ! Tu ne peux pas te contenter de l'écouter parler !

Que vas-tu faire ? Tu ne peux fuir sans risquer la fureur des gardes. En réalité, tes options sont très réduites.

Soit tu lances ton casque de spationaute, que tu tiens toujours dans ta main, en direction de l'aquarium et tu profites de la panique causée pour te faire la malle, et c'est à la page 121.

Soit tu ne tentes rien pour le moment, et tu attends sagement qu'une nouvelle occasion se présente. Cette sorcière ne va pas te disséquer dans la minute… Enfin, tu l'espères ! Les conséquences de ce choix sont à la page 119.

08:30

– Tu n'as pas peur ? éructe la vieille femme. Je te vois, là, je t'observe, et tu ne bronches pas ? Tu as une bien fière nature ! Mais dis-moi, c'est à ton tour de me raconter comment tu es arrivé chez moi… Ce n'est pas tous les jours qu'on se perd sur la Lune !

Elle te propose de t'asseoir à côté d'elle sur une petite banquette rose. Les gardes te débarrassent de tes affaires. Tu te sens très mal à l'aise en sa compagnie, mais tu acceptes. Tu vas lui débiter mécaniquement ton histoire depuis le décollage à Baïkonour et, pendant ce temps-là, tu vas tenter d'élaborer une stratégie de fuite.

Mais tu peines à te concentrer, en vérité, parce que tu commences à entendre des cris atroces provenant des entrailles du lieu, des cris d'animaux en détresse, complètement malades. Et puis tu remarques qu'un poisson-clown long de près de deux mètres et dont les yeux pendent sur ses branchies n'arrête pas de se cogner contre la paroi de l'aquarium, comme s'il cherchait à te gober.

Pour ne pas laisser le silence s'installer, tu t'émerveilles faussement sur le défi que cela a dû être, de remplir l'aquarium de milliers de litres d'eau alors qu'on n'en trouve pas une goutte sur le satellite.

– Ne m'en parle pas ! crache la scientifique. Ça a coûté une blinde aux contribuables américains… et pour si peu de résultats… Mais bon, bref, je ne vais pas parler de mes animaux, ils me causent trop de chagrin ; je te les présenterai un autre jour.

Sans façon, penses-tu.

Il est temps pour toi de réagir, car la vieille femme commande à ses gardes de te jeter en prison.

– Je commencerai les expérimentations sur toi demain, annonce-t-elle. Là, je suis trop fatiguée. Ne tente surtout pas de te débattre. Mes gardes ont l'ordre de tirer. Car tu présentes aussi un grand potentiel à l'état de cadavre. Ce serait moins attrayant mais, au fond, ça m'est égal…

Rassurant…

Allez, là, il te faut réagir.

Si tu veux te rebeller et affronter les gardes (à mains nues), va à la page

123.

Si tu penses que c'est totalement suicidaire, tu peux encore attendre un meilleur moment pour agir et te diriger vers la page 124.

08:35

D'un geste ample de la main, que tu as calculé, tu balances ton casque avec force dans la vitre de l'aquarium. Ton coup porte, mais il n'est pas suffisant pour briser la vitre : elle se fissure mais ne cède pas.

Tu serres les dents. La vieille sorcière a cessé de rire et te regarde maintenant avec haine. Elle s'apprête à donner un ordre aux gardes, mais ton geste l'a totalement ébranlée. Hésite-t-elle entre te laisser la vie sauve ou te faire tuer sur-le-champ ?

Tu n'en sauras rien, car la fissure sur la vitre s'est agrandie en une fraction de seconde. Et la vitre finit par éclater. Toute l'eau se déverse dans le précieux logis de la scientifique. Le poisson-clown la heurte violemment, et elle perd l'équilibre, glissant sur le sol en hurlant.

Les gardes ne font plus attention à toi ; ils sont penchés sur leur patronne, s'efforçant de la redresser tandis qu'une carpe koï essaie désespérément de gober l'un des pieds décharnés de ton hôtesse.

Aucun intérêt à repartir par le tunnel qui t'a conduit ici. Tu avises plutôt une ouverture dans la roche sur ta droite et t'y engouffres après avoir récupéré ton casque.

Tu cours vers ton destin après ce coup de maître.

Va à la page 126 pour savoir comment ton exploration de la cheminée volcanique se terminera.

06:20

Tu le sais, et c'est ce que tu as fait pour devenir le plus jeune spationaute du monde : il faut savoir saisir sa chance lorsqu'elle se présente. A présent, tu n'as même plus ton casque, que tu aurais pu utiliser comme une arme. Tu n'as rien, juste tes poings. Tu ne peux que fuir, le combat est si inégal.

Quand tu te mets à courir vers la sortie de la caverne, les gardes tirent une fois en l'air. Tu entends la vieille femme rire à gorge déployée. C'est une sommation. Tu ne t'arrêtes pas, alors ils ne cherchent plus seulement à te blesser : ils t'abattent. Tu reçois quatre balles dans le dos. La troisième te perfore le cœur, et tu t'écroules sur le sol froid de la caverne. Au moins, tu ne serviras pas de cobaye vivant à cette folle. C'est ta dernière pensée.

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 126.

03:15

Ce n'est pas le moment de te rebeller – *plus* le moment, à vrai dire. Les gardes viennent te chercher et t'empoignent chacun un bras avant de te conduire un peu plus loin, au bout d'un nouveau couloir. Ils te jettent dans une cellule où règne un froid polaire, sans eau ni nourriture. La situation te semble bien compromise. Tu aurais très certainement dû saisir ta chance à ton arrivée, lorsque tu avais encore ton casque à la main. Il aurait fait une arme de fortune, mais une arme quand même.

Saisir ta chance.

Il va t'en falloir, à présent, de la chance. La vieille sorcière rit aux éclats, sans discontinuer – tu l'as drôlement amusée ! Mais l'un de ces rires ne se termine pas comme les autres. Et tu l'entends tousser, tousser encore, cracher, jusqu'à émettre de drôles de borborygmes.

Puis plus rien.

Est-ce qu'elle serait… morte de rire ?

Tu ne vas pas tarder à le savoir. Tu entends des bruits de pas. Le garde à la peau noire s'approche de toi. Il déverrouille la porte de ta cellule et te dit, dans un excellent français :

– La vieille cinglée est enfin morte. Nous allons rentrer chez nous, c'est pas trop tôt ! Harald à Berlin, et moi à Cayenne… Mais nous ne savons pas piloter. Il y a un vaisseau en parfait état de marche dans une caverne, non loin d'ici. C'est un Altair. Le saurais-tu, toi ? Es-tu en mesure de nous faire quitter cette fichue Lune ?

Tu hoches la tête, fou de joie.

Tu ne leur dis pas encore que tu feras une halte pour aller chercher tes trois compagnons de mission. Mais, sur ce coup-là, tu dois bien l'avouer, tu as eu une sacrée chance.

00 : 00

Tu as survécu ! Bravo à toi pour avoir sauvé la mission malgré tous ces dangers… Ton nom figurera bientôt à côté de ceux de tes idoles dans le grand roman de la conquête de la Lune !

Sais-tu qu'il existe treize autres façons de gagner ? Recommence ton aventure depuis le début pour les découvrir.

01:20

Tu cours sur plus d'un kilomètre avant de parvenir à un cratère. La gravité lunaire se fait de nouveau sentir, l'oxygène manque. Vite, tu enfiles ton casque et, heureusement, tu es protégé dans ta combinaison. Tu parcours les dernières centaines de mètres du couloir en bondissant. Tu débouches à sa base, dans le creux du volcan. Quelle n'est pas ta stupeur lorsque tu découvres un vaisseau de type Altair ! Si ses réserves d'oxygène sont pleines et le module de communication en état de marche, alors vous allez pouvoir, ton équipage et toi, faire le voyage de retour vers la planète Terre en totale autonomie.

Tu entres aussitôt dans le vaisseau, qui a été rigoureusement entretenu jusqu'ici. Tous les voyants sont au vert. Il ne te reste plus qu'à aller chercher Ludmilla, Mei et Casper.

Ta visite lunaire aura été un total succès !

00 : 00

Tu as survécu ! Bravo à toi pour avoir sauvé la mission malgré tous ces dangers… Ton nom figurera bientôt à côté de ceux de tes idoles dans le grand roman de la conquête de la Lune !

Sais-tu qu'il existe treize autres façons de gagner ? Recommence ton aventure depuis le début pour les découvrir.

18:10

À quoi bon suivre ces lumières, qui n'ont aucune, mais absolument aucune raison d'être en ce lieu… Vers quel enfer vont-elles te mener ? Tu trouves plus sage, même si cela peut paraître plus angoissant, d'explorer le couloir sombre. Et puis tu prends des risques mesurés, car ta combinaison est équipée d'une lampe frontale qui va te permettre de voir jusqu'à une dizaine de mètres devant toi. Ainsi, tu ne risqueras pas une nouvelle chute après celle dans cette maudite cheminée qui te retient prisonnier dans les entrailles de la Lune.

Tu avances donc dans un couloir désert, sans entendre le moindre son. Les liaisons radio sont coupées, et tu n'as aucune chance de joindre ton vaisseau. Rapidement, tu te rends compte que quelque chose cloche : tu te sens subitement lourd, tu recommences à marcher, au lieu de bondir. Comme sous l'effet de la gravité terrestre. Et avec tes lourdes semelles, tu te déplaces avec peine…

C'est lorsque tu te sens réellement fatigué que tu perçois alors le premier flash de lumière. Il est donc vrai que cette cheminée n'est pas un endroit ordinaire mais un lieu… habité !

Par qui ? Pour quoi ?

Va à la page 130 pour en apprendre plus…

16:00

Si tu es devenu spationaute, c'est grâce à ton intelligence, à ton courage et à ton ouverture d'esprit. Tu as toujours aimé le monde réel, mais aussi les lectures et les films qui te transportent dans des univers imaginaires. Mais ce que tu découvres alors, cette caverne qui s'ouvre devant toi à ce moment très précis de ta vie, dépasse littéralement l'entendement.

Tu penses d'abord te trouver dans une sorte de zoo souterrain. Un zoo qui aurait élu domicile dans les strates rocheuses de la croûte lunaire – c'est à se taper la tête contre les murs. Tu distingues les cages qui couvrent les parois de la haute et large caverne, du sol, très bas, au plafond, très haut. Un astucieux système d'escalier a été sculpté dans l'épaisse roche volcanique pour desservir l'intégralité de ces cages.

Mais alors quels types d'animaux sont détenus ici ?

Il te faut ôter ton casque pour mieux voir. Ce n'est pas un souci. L'endroit est oxygéné, la gravité est la même que sur la Terre, et la température tout à fait supportable. On a voulu reproduire ici l'écosystème de la planète bleue. Pour quelle raison ?

– C'est étonnant, non ? lance une voix de crécelle, en anglais. « Prodigieux » serait plus juste, n'est-ce pas ?

Tu ne sais pas qui parle, mais tu as pu t'avancer vers la première cage, celle qui est la plus proche du couloir par lequel tu es arrivé. Tu crois tout d'abord apercevoir un tigre à l'intérieur, mais tu constates vite que c'est un chat, en réalité, mais un chat mutant, énorme, à la face bouffie et aux yeux jaunes. Et dès qu'il te voit, il saute contre les barreaux de sa cage en dévoilant des dents rouges de sang.

– Cela fait vingt ans que moi, la plus grande zoologiste du monde, je gère ce petit zoo très spécial, continue la voix. Je suis arrivée ici en 1999 pour mener des expérimentations sur le vieillissement des animaux dans l'espace. Un programme secret financé par le gouvernement américain… L'influence de la micropesanteur sur le corps humain ne se limite pas à la simple déperdition musculaire… Et puis ça, nous savons comment lutter contre… Non, un séjour prolongé a de terribles effets sur l'organisme des animaux et des humains… Il l'affecte entièrement : la colonne vertébrale s'allonge, les ventricules du cœur se

rétractent, l'oreille interne se déséquilibre, l'angle du regard se modifie, les os se décalcifient, et puis les fluides remontent dans le haut du corps, et le visage se met à enfler… enfler… Nous ne pouvons pas toujours mettre ces animaux en apesanteur ; parfois, nous les renvoyons à l'atmosphère terrestre, comme aujourd'hui… Ne trouves-tu pas cela fascinant, jeune visiteur ?

Tu n'as pas pu t'empêcher d'entrer plus profondément dans la caverne. Le chat t'a effrayé, tout d'abord, et tu as été tenté de t'éloigner, mais la curiosité te pousse à vouloir découvrir ce qui se cache dans les autres cages.

Mais tu n'arrives qu'à apercevoir une volière, remplie de perruches mesurant plus de cinquante centimètres de hauteur, soit deux fois la taille ordinaire. Leur bec, au bout de leur tête gonflée, ressemble à deux lames de rasoir réunies à l'une de leurs extrémités, et elles se tiennent de travers, atrocement courbées. Peuvent-elles encore voler ? Ces oiseaux de malheur t'apportent vite la réponse lorsque tu t'approches d'eux : ils viennent en essaim se fracasser contre les grilles, à la hauteur de ton visage, en poussant d'horribles sifflements.

Tu remarques au passage que, si la porte est fermée, le verrou n'est pas poussé.

– Ce sont mes préférées, continue la voix. J'espère que toi aussi, tu les apprécies.

Et c'est alors que, sur ta droite, tu vois ton hôtesse émerger d'une anfractuosité du mur. C'est une vieille femme. Tu lui donnerais cent ans, peut-être même plus. Son visage est parcheminé de rides qui la défigurent. Elle est chauve. Mais ce qui te frappe encore plus, c'est son bras gauche : il n'est pas humain, c'est un bras robotisé, fait de fil et d'acier.

– Bienvenue, étranger, dit-elle avant de lâcher un terrible rire. Ne t'inquiète pas, tu seras bien, avec moi ; je vais te trouver une cage douillette à ta taille…

Tu as bien entendu : cette folle compte te garder prisonnier ! Peut-être se servira-t-elle aussi de toi comme cobaye pour ses monstrueuses expériences !

Il te faut réagir, et vite… Mais tes options ne sont pas nombreuses.

La porte de la volière peut être ouverte. Et si tu libérais les perruches afin qu'elles se ruent sur la zoologiste pendant que tu fais demi-tour… Si tel est ton plan, va à la page 134.

Si tu juges qu'il est plus prudent d'attendre et de trouver une autre solution, patiente (un peu) à la page 136.

09:25

Tu as pris ta décision en partant du principe séculaire que la meilleure défense est toujours l'attaque. Tu vas bien voir si cet adage se vérifie en toutes circonstances…

Déterminé, tu fais un pas en arrière et tu ouvres la porte de la volière, en prenant soin de protéger ton visage en restant collé au grillage.

Les perruches folles n'hésitent pas une seule seconde à s'échapper de leur prison. Elles se ruent en nuée vers la zoologiste, secouée par un gros rire. Mais elle se reprend subitement, émet un puissant sifflement, et les perruches viennent alors se poser sur son crâne, ses oreilles, ses épaules, ses bras et ses pieds. Les oiseaux sont alors parfaitement immobiles. Et cette femme recouverte de plumes est une vision d'horreur.

D'autant que tu n'es pas au bout de tes angoisses. La scientifique pousse un second sifflement, plus strident encore que le premier. Et, à ce signal, les perruches quittent son corps pour voler dans ta direction. Leur vitesse est quasi supersonique. Tu as beau t'être cru protégé par le grillage de la porte de la volière, cela n'est pas plus efficace que s'il s'agissait d'une simple feuille de papier.

Les oiseaux te lacèrent le visage et le corps. Cela te fait souffrir atrocement. Les blessures, bien entendu, les plaies vives… mais aussi, et surtout, le rire tonitruant de cette vieille femme qui se repaît de ton triste sort.

Perdu !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 110.

07:45

L'idée des perruches ne te convainc pas, le résultat est trop aléatoire. Ne t'a-t-elle pas comme, cette folle, que ces oiseaux étaient ses préférés ? Ils lui obéissent peut-être au doigt et à l'œil – et au sifflement ! Mieux vaut attendre la bonne heure, le bon moment…

Même si l'entrée de deux gardes costauds, qui se placent chacun d'un côté et de l'autre de la zoologiste, refroidit un peu tes ardeurs.

– Viens, approche-toi, dit la zoologiste, n'aie pas peur !

Tu décides non pas de lui obéir mais de ne surtout pas rester planté là, tout en haut de la salle. Tu slalomes alors entre des cages contenant des animaux mutants, tous plus abjects les uns que les autres. Cela te remplit de tristesse pour eux et de dégoût pour cette femme qui se dit scientifique ainsi que pour tous ceux qui ont lancé cet odieux programme. Tu aperçois des chiens de la taille de moutons, des souris qui ressemblent à des chinchillas, et même une sorte d'iguane à la tête totalement déstructurée qui s'apparente à présent à un crocodile difforme. Et toutes ces bêtes manifestent une terrible violence, une agressivité hors norme lorsque tu passes devant leurs cages. Tu peux les comprendre : quel horrible quotidien dans cette caverne…

Bon, ne pas te déconcentrer, laisser le plus possible les sentiments de côté et trouver un moyen de fuir cet enfer… Et, justement, lorsque tu parviens au bas de la caverne, tout près de ton hôtesse et de ses gardes, tu remarques sur ta gauche la porte d'un petit local sur laquelle figure le schéma d'une bonbonne d'oxygène. Tu en déduis qu'il s'agit là du local technique. Ni une ni deux, tu vas ouvrir la porte en grand pour t'en assurer.

– Non ! hurle la scientifique.

Et tu entends l'un des deux gardes tirer un coup en l'air.

Tu recules, interdit, mais tu as pu distinguer l'intérieur du local. Il y a là le dispositif qui alimente le lieu en oxygène ainsi que le module réglant la gravité et assurant dans la caverne les mêmes conditions de vie que sur la Terre.

– Garde ! hurle la zoologiste. Allez capturer cet intrus et emprisonnez-le, le temps que je trouve une expérience intéressante à mener sur sa jeune personne ! Un peu de chair fraîche me manquait justement…

Là, tu n'as pas le choix, il te faut réagir. Et pas question de laisser échapper

une ou plusieurs créatures. Toutes les cages sont rigoureusement verrouillées.

Alors ?

Si tu vas assez vite, tu peux aller éteindre l'un des deux équipements. Avec ton casque et ta combinaison, et contrairement aux gardes et à la vieille folle, tu seras protégé d'un manque d'oxygène et d'un retour de l'apesanteur.

Tu as une demi-seconde pour faire ton choix.

Si tu bondis dans le local pour couper l'arrivée de l'oxygène, va à la page 139.

Si tu préfères jouer sur la gravité de la caverne, va à la page 141.

03:10

Tu agis aussi vite que ta lourde combinaison te le permet, et tu te trouves dans un angle mort pour les gardes, qui, de ce fait, ne peuvent te viser pour t'arrêter. Tu fais basculer le levier sur la position « arrêt », et aussitôt les puissants générateurs d'oxygène s'éteignent. Rien d'autre ne se produit.

Certes, l'oxygène ne sera pas renouvelé, mais la caverne en est encore remplie, et ton hôtesse en respire bien assez pour partir d'un rire tonitruant avant de délivrer cette sentence :

– Envoyez-lui mon crocodile personnel !

Elle veut parler de l'iguane mutant que tu as vu. Les gardes ne se font pas prier pour ouvrir la cage. Et comme tu es dans son champ de vision, l'animal se désintéresse purement et simplement d'eux pour courir vers toi, son immonde ventre à terre.

– Oui, je préfère te voir mourir sous les griffes et entre les mâchoires d'un de mes chouchous plutôt que d'une balle en plein cœur.

À cet instant, lorsque l'iguane enserre ta jambe droite entre ses dents puissantes, tu te dis, au contraire, que tu aurais préféré une balle.

Mais il est trop tard. Tu as pris la mauvaise décision. Et tu vas en souffrir…

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 110.

02:05

Tu bondis lourdement à cause de ta combinaison, mais tu bondis tout de même et arrives à prendre les gardes de vitesse. Les deux hommes tirent plusieurs coups de feu mais sans réussir à te toucher.

Dès que tu mets le système gravitationnel sur « OFF », l'effet est quasi immédiat : trois secondes plus tard, les gardes sont comme saisis dans leur course, et le dernier pas qu'ils allaient faire pour t'attraper les fait bondir au-dessus de toi et se fracasser tour à tour la tête contre la paroi de la caverne. Plus haut, tu vois la scientifique qui ne touche plus terre et qui pousse des petits cris ridicules – son rire sardonique n'est plus qu'un souvenir. Et, dans les cages, tous les animaux se retrouvent collés au plafond. Ils se débattent furieusement et beaucoup, dans cette fureur, parviennent à se libérer.

Vite, il te faut t'échapper, car ça risque fort de tourner au carnage.

Il y a un tunnel tout en bas de la caverne, qui part sur la droite.

Tu t'y engouffres aisément, grâce à tes semelles lestées qui te gardent au contact du sol.

Tu cours sur plus d'un kilomètre avant d'arriver dans un cratère, où tu es surpris de découvrir un vaisseau de type Altair. Si ses réserves d'oxygène sont pleines et si son module de communication est en état de marche, alors vous allez pouvoir, ton équipage et toi, faire le voyage de retour vers la planète Terre en totale autonomie.

Tu entres en hâte dans le vaisseau et constates que tous les voyants sont au vert. Il ne te reste plus qu'à aller chercher Ludmilla, Mei et Casper sur la mer de Moscou. Puis direction la Terre !

00 : 00

Tu as survécu ! Bravo à toi pour avoir sauvé la mission malgré tous ces dangers… Ton nom figurera bientôt à côté de ceux de tes idoles dans le grand roman de la conquête de la Lune !

Sais-tu qu'il existe treize autres façons de gagner ? Recommence ton aventure depuis le début pour les découvrir.

19:30

Dans la vie, certaines décisions sont plus compliquées à prendre que d'autres. Le principal est d'assumer les conséquences de ses choix. En tant que commandant du vaisseau, tu as tranché : tu as décidé de quitter l'*Herculeum* et de laisser Ludmilla aux commandes, bien qu'elle soit sévèrement blessée.

Et tu t'en félicites. La jeune Russe parvient sans difficulté à éjecter l'atterrisseur lunaire *Athéna* de votre vaisseau principal. Toi et tes compagnons de voyage ne ressentez même pas la moindre secousse.

Athéna est un atterrisseur récent, le plus élaboré qui soit. Il n'a rien à voir avec les « araignées » des années soixante et soixante-dix, ces capsules aux longues pattes que l'on peut voir dans les films d'archives de la conquête lunaire. C'est un vaisseau à part entière, dans lequel vous pouvez vous installer presque confortablement. Il contient tout le matériel nécessaire pour mener vos études sur la Lune. Mais là, il s'agira plutôt de trouver un moyen de sauver votre peau et de rentrer chez vous.

Une manœuvre rapide permet à Ludmilla de retourner le vaisseau, et c'est à présent l'astre que tu vois ; plus précisément, sa face cachée, puisque l'*Herculeum* vous avait emmenés derrière la Lune.

Tu mesures ce que représente cette vision inédite du satellite de la Terre. Peu de spationautes ont eu ce privilège. Les Russes, les premiers, en 1959, puis ceux des missions Apollo 8 à 17, et c'est à eux que l'on doit les photos.

– C'est une folie d'alunir, dit alors Casper. On va faire quoi, une fois en bas ? Il n'y aura pas plus d'oxygène que dans l'*Herculeum*. Peut-être qu'on devrait rester en orbite de la Lune et appeler des secours.

Mais Mei est du même avis que toi :

– Non, on consommera moins d'énergie et d'oxygène si on se pose.

Voilà, vous êtes à présent assez proches de la Lune pour en distinguer les principaux points d'intérêt. Le paysage qui se présente est d'un gris blanchâtre. Tu as l'impression que l'astre est recouvert d'une sorte de sable sale, constellé de bosses et de trous. Tu désignes à Ludmilla le lac de la Luxuriance, une grande plaine où vous deviez vous poser… Où vous *allez* vous poser. La jeune fille hoche la tête, mais tu sens que quelque chose ne va pas chez elle.

– Ludmilla ? crie Mei, qui l'a remarqué, elle aussi.

C'est à cet instant que ta coéquipière russe s'effondre littéralement sur le panneau de commandes. Son front appuie sur plusieurs boutons en même temps, et du sang coule sur le tableau de bord.

Casper crache un juron.

Toi, tu gardes ton sang-froid. Car *Athéna* a fait une terrible embardée sur la gauche, vers l'ouest de l'astre. Heureusement que vous étiez solidement harnachés…

Tu reprends les commandes, mais c'est compliqué. Mei pousse un hurlement de terreur… Vous foncez droit vers le sol !

Il te faut maîtriser l'engin pour le poser tant bien que mal, sinon vous allez mourir écrasés sur le sol lunaire. Et ce sont vos cadavres qui le fouleront ! Mauvaise idée, d'avoir confié les commandes à Ludmilla, au final…

Que vas-tu faire ?

Deux terrains d'alunissage – enfin, si l'on peut dire – se présentent devant toi : un cratère que tu identifies comme étant le « Jules Verne » et une plaine baptisée « mer des Regrets ». Ce serait plus facile d'alunir dans la plaine, mais elle se trouve plus loin, et il te faudrait braquer le vaisseau à fond pour y arriver. Or tu ne sais pas si cette manœuvre est encore possible.

Quel est ton choix ? VITE !

Le cratère Jules Verne, c'est à la page 173.
La mer des Regrets (saleté de nom !), c'est à la page 147.

16:20

Tu espères ne pas avoir à le regretter, cet alunissage dans cette plaine grise qui s'étend à perte de vue… Mais avant, tu vas devoir parvenir à redresser la course de l'*Athéna*.

– T'es taré ? hurle Casper. Le Jules Verne, c'était mieux…

Mais tu ne l'écoutes pas, tu te concentres. Des gouttes de sueur perlent de ton front et te piquent les yeux. Tu pousses la manette qui arrête le propulseur de droite. Tu coupes son alimentation. Il décélère et, à cet instant, tu mets pleins gaz de l'autre côté… Le vaisseau fait une embardée sur la droite. Tu corriges l'altitude pour descendre moins vite.

Ça y est ! Tu es aligné au centre de la mer… Reste à gérer l'alunissage, la secousse finale, car les voyants actionnés par le malaise de Ludmilla clignotent toujours et tu n'as pas réellement le contrôle du vaisseau à cent pour cent.

Tu ne dis rien quand tu entends Mei renifler. Tu restes focalisé sur la manœuvre. L'*Athéna* n'est plus qu'à une centaine de mètres du sol.

– Si on abîme le vaisseau…, murmure Casper.

Oui, tu le sais : si le vaisseau n'est plus opérationnel pour repartir, alors il vous faudra attendre d'hypothétiques secours pendant quatre jours au moins. Aurez-vous alors assez d'oxygène dans l'*Athéna* ?

Tu dois penser positif.

Tu ajustes la descente. L'impact est proche.

IMPACT !

Tu as l'impression que ta colonne vertébrale s'est disloquée, mais lorsque tu te rends compte que vous êtes à présent immobiles, tu souffles un grand coup. Tu as réussi ! Tu as posé l'*Athéna* sur la Lune…

En tant que commandant, sans attendre, tu décides alors de constituer deux groupes : Mei restera dans le vaisseau pour veiller sur Ludmilla et tenter de joindre la Terre par la radio, tandis que Casper et toi irez explorer les abords du vaisseau.

Le Canadien et toi enfilez donc en même temps votre combinaison de sortie. Vous vérifiez que vos semelles sont correctement lestées et que votre réservoir d'oxygène incorporé dans votre combinaison est bien plein.

Après une brève attente dans le sas de décompression, tu foules enfin le sol lunaire. Quelle fierté pour toi ! Tu n'as pas l'impression de marcher, mais de bondir, de voler ! Et ce silence parfait… Tu en oublierais presque que tu te trouves dans une situation d'urgence. Bon, tu fais le tour du vaisseau en compagnie de Casper et, apparemment, il n'y a aucun dégât majeur à déplorer.

Tu informes ton camarade, dans le micro, que tu souhaites que vous restiez groupés – pas d'exploration en solitaire. Ton coéquipier ne répond rien. Il pointe d'un doigt l'horizon, vers le nord.

Tu fronces les sourcils en découvrant à ton tour un phénomène étrange… Tu distingues dans le ciel noir des diodes rouges clignotantes. Sûrement une hallucination… Car il ne peut s'agir d'une présence humaine… Vous êtes la première mission officielle à retourner sur la Lune depuis Apollo 17, en 1972, depuis donc quarante-sept ans !

Casper baisse un bras et désigne une trace de pneus… oui, de pneus inscrits dans le régolite, la fameuse poussière grise lunaire, une dizaine de mètres devant vous.

– Je crois qu'on n'est pas au bout de nos surprises ! souffle ton coéquipier.

Ta curiosité est trop forte. Tu veux comprendre et tu te décides donc à suivre l'une des deux pistes. C'est toi le commandant, Casper te laisse trancher.

Vas-tu bondir en direction des diodes rouges clignotantes ? C'est à la page 154.

Ou bien préfères-tu suivre la trace de pneus ? C'est à la page 151.

13:55

Côte à côte, ou plutôt combinaison à combinaison, Casper et toi suivez donc ces étranges traces d'engin laissées sur le sol. Ton cerveau entre en fusion. De deux choses l'une : soit elles datent de Mathusalem, c'est-à-dire de l'une des précédentes missions Apollo – ce qui est tout à fait possible, car sur la Lune, il n'y a ni pluie ni vent –, soit elles sont plus récentes, et la Lune serait, illégalement, visitée ou habitée… Mais par qui ? Tu ne vas pas tarder à le savoir.

D'ailleurs, cinq cents mètres plus loin à peine, tu commences à entrevoir ce qui semble être un camp installé au milieu de quatre dunes de taille moyenne – les seules, d'ailleurs, à des kilomètres à la ronde. Casper te fait signe de ne pas t'approcher plus. Il paraît moins bouleversé que toi par cette découverte.

– C'est trop dingue, souffle-t-il dans son micro. Rebroussons chemin, c'est sûrement dangereux…

Tu n'es pas de cet avis et tu continues ton avancée. Évidemment, tu ne vas pas pouvoir t'approcher en te dissimulant. À pas de loup, certes, car tes pas n'émettent pas le moindre bruit sur la Lune, mais on va forcément te voir.

Qui « on » ? Tu as hâte de tirer ça au clair.

En arrivant sur le petit campement de fortune, tu ne repères d'abord aucun être humain. Il y a une petite tente basse de couleur grise, autour de laquelle stationnent plusieurs véhicules. Tu reconnais immédiatement des rovers lunaires. C'est une sorte de buggy en aluminium mesurant trois mètres, spécialement conçu pour se déplacer sur la croûte lunaire. Il embarque du matériel de communication – dont une large antenne parabolique située à l'arrière de l'engin –, des caméras et, à l'avant, des coffres de stockage et tout le nécessaire pour prélever des échantillons de minerais. Il avait été question d'en prévoir un pour votre mission, mais c'était trop compliqué de l'intégrer dans l'atterrisseur lunaire. Et là, il y en a cinq ! Cinq portant un drôle de logo : un atome orange autour duquel gravitent des symboles du dollar. Qu'est-ce que tout cela signifie ?

Tu es penché pour observer de plus près l'un des véhicules lorsque tu sens la rude poigne de Casper te prendre par les épaules pour te relever.

Quatre hommes marchent vers vous au ralenti. Tu te croirais dans un film, au moment où le réalisateur veut ménager un suspense. Ils sont habillés d'une combinaison semblable à la vôtre, à cette différence près qu'elles sont orange, et

non blanches.

– On fait quoi ? demande Casper, qui semble garder son calme.

Toi non plus, tu ne t'angoisses pas. Tu fronces puissamment les sourcils. Que vas-tu répondre à ton coéquipier canadien ?

D'attendre de pied ferme ces visiteurs lunaires pour en apprendre plus ? Ça ne va pas être facile de trouver la fréquence de leur radio, mais c'est jouable. Va à la page 157.

Ou bien de monter avec toi dans l'un des rovers lunaires à deux places, car ces types-là ne t'inspirent pas confiance… C'est à la page 159.

13:55

Suivre les diodes dans la perpétuelle nuit noire lunaire, comme un phare à l'horizon. Casper avance à tes côtés, d'un pas aussi décidé que le tien. Votre combinaison est lourde, contraignante, mais c'est une telle fierté de la porter qu'elle vous paraît, après peu de temps, aussi fonctionnelle qu'un simple costume. Tu parviens à faire corps avec elle. Tes chaussures laissent à leur tour des empreintes dans la poussière grise. Des empreintes qui resteront là pour l'éternité, car le vent ne souffle jamais ici-haut, et la pluie n'y tombe pas non plus… Tu avances pour trouver une chance de survie et tu sais qu'en même temps tu bâtis ta légende.

Tu arrives bientôt tout près des lumières. Et tu reconnais aisément le périmètre que délimitent les grands poteaux qui se terminent par ces grosses diodes : c'est une installation minière lunaire. La mission que tu as l'honneur de commander se proposait justement d'en installer une, quoique plus modeste que celle-ci, plus au nord, dans la mer de la Sérénité. À présent, c'est fichu pour vous, mais c'est absolument incroyable qu'une telle base existe déjà sur la face cachée de la Lune. Quelles autres surprises es-tu sur le point de découvrir ?

– Tu es certain qu'on avance encore ? demande Casper dans son micro.

– Oui, je veux savoir, réponds-tu.

La mine est à ciel ouvert. Au milieu du rectangle, un hangar de tôle blanche a été monté. Une large antenne parabolique est fixée sur son flanc droit. Il t'est impossible de voir ce qu'il contient. Tout autour, tu remarques des puits de forage.

– Attention ! souffle Casper en t'en désignant un, sur ta gauche.

Un spationaute en combinaison est en train d'asséner lentement de grands coups de marteau à la roche.

Tu notes aussi la présence de rovers lunaires – une sorte de buggy en aluminium à deux places et long de trois mètres, spécialement conçu pour les déplacements sur la croûte lunaire. Il y a aussi des rovers de forage robotisés, équipés de détecteurs lasers et pouvant forer jusqu'à un mètre de profondeur. Il avait été question, un temps, que vous en emportiez un à bord de l'*Herculeum*.

Cette mine exploitée t'apparaît comme une insulte. Tu reçois cette découverte comme une gifle, un uppercut. Et tu vas demander des comptes. Qui, en effet,

est ce spationaute ?… Ou plutôt qui *sont* ces spationautes ? Car tu vois venir dans ta direction quatre autres types vêtus de la même combinaison orange. Elle est siglée d'un drapeau que tu ne reconnais pas et arbore un logo qui représente un atome entouré de plusieurs symboles du dollar.

Les mineurs s'approchent de toi. Tu ne peux distinguer leurs visages derrière leurs visières opaques. Viennent-ils en amis ou en ennemis ?

Casper ne dit rien, mais tu l'entends souffler dans son micro.

Que vas-tu faire ?

Indiquer à ces hommes la tente et t'y précipiter pour leur demander des comptes ? Si tu décides d'agir avec autorité, si tu estimes être dans ton bon droit, va à la page 162.

Si tu préfères ne pas prendre de risques et quitter ce lieu, vous pouvez leur emprunter un rover lunaire et ainsi aller plus vite. Tente la manœuvre à la page 159.

07:20

Tu ne vas pas fuir maintenant. Tu veux absolument connaître le fin mot de l'histoire. Alors tu t'approches d'eux à ton tour et tu leur fais signe de modifier leur radio afin qu'ils se branchent sur la même fréquence que la tienne. Tu essaies de te faire comprendre à l'aide de gestes, mais les spationautes, eux, demeurent immobiles. Te fixent-ils ? C'est probable, mais tu ne peux rien voir de leurs visages sous la vitre sombre de leurs gros casques. Ça devient un peu flippant. Te voient-ils, eux ? Perçoivent-ils ton angoisse naissante ?

C'est en te posant ces questions que tu assistes à l'impensable : Casper rejoint les spationautes et les serre un à un dans ses bras. Tu ne comprends pas. Ou plutôt si, tu commences à comprendre que tu t'es fourré dans un sacré guêpier.

– J'avais hâte de les retrouver, déclare Casper sur un ton rieur, en se retournant vers toi. Ce sont mes potes. Mes *vrais* potes. Pas des « losers » comme toi.

Il lève son pouce en direction des cinq spationautes.

– Tu peux parler, ils t'entendent, ils sont branchés sur notre fréquence depuis le début…

Mais tu ne dis rien. Ton cœur se serre atrocement dans ta poitrine.

– Vous voyez, les gars, dit Casper, hilare, en anglais. J'ai réussi la mission : l'*Herculeum* n'est plus ! On va pouvoir continuer nos petites affaires bien tranquillement…

Et tu vois les hommes t'encercler. Tu cherches à leur échapper, à te débattre, mais c'est compliqué, dans ta combinaison. Alors Casper arrache le tuyau qui t'apporte l'oxygène. Tu suffoques déjà. Les autres te tiennent.

Dans une minute à peine, tu seras mort. Ta dernière vision aura été celle de ces casques noirs, et les derniers sons, des rires infâmes.

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 147.

08:30

Casper comprend immédiatement le sens de la manœuvre. Tu sautes à l'arrière, au poste de conducteur du rover lunaire qui se trouve devant toi, et il te rejoint à l'avant.

Tu as appris au cours de ta formation à faire démarrer et à piloter ces engins. C'est en fait comme un petit buggy que l'on conduirait debout, et non assis.

Tu pousses donc à fond vers l'arrière la manette qui se trouve sur ta droite, et le rover recule vivement. Tu demandes à Casper de bien s'accrocher.

Tu bascules la manette vers l'avant tout en tournant la molette qui se situe à ta gauche. Tu manœuvres avec doigté tandis que les spationautes orangés se dirigent à grands bonds vers les autres engins. Mais lorsque tu sors des limites du camp à la vitesse maximale, en te retournant, tu constates que seulement un rover a réussi à te prendre en chasse.

Tes batteries électriques fonctionnent à plein rendement. Tu les sollicites comme elles ne l'ont jamais été. Les six doubles essieux des roues avalent le sable et les quelques petits cratères sans broncher. Mais tu es tout de même sacrément secoué, et Casper aussi.

Le compteur digital indique vingt kilomètres-heure. C'est la vitesse maximale de ces engins. Mais, sur la Lune, la sensation de vitesse est bien réelle, grisante. Et c'est vraiment une course-poursuite étrange, car totalement silencieuse. Mais tu ne vas pas te laisser griser trop longtemps, non, car tu luttes pour ta survie. Et puis le rover ennemi, derrière vous, s'est rapproché.

Il faut que tu trouves un moyen de t'en débarrasser avant que tes batteries tombent à plat – l'autonomie d'un véhicule comme celui-ci est faible.

Tout en restant concentré sur ta conduite, tu fais mentalement un point sur les solutions qui s'offrent à toi. Une arme est accrochée dans le petit cockpit rudimentaire, une sorte de fusil à canon scié. Il doit être chargé avec des cartouches contenant de la poudre déjà oxygénée, sinon la combustion ne pourrait pas se produire dans l'espace.

Et puis, en observant de plus près le tableau de commandes, tu découvres un petit bouton jaune sur lequel est inscrit le mot « RICH ». Si c'est comme sur les Formule 1, il doit permettre d'alimenter le moteur plus intensément pendant une courte période, comme une sorte de turbo. Ce doit être grâce à ça que les types,

derrière, ont gagné du terrain.

Il te faut faire un choix. Et vite, sinon vous allez vous faire rattraper.

Tu peux carrément saisir l'arme et tirer, va alors à la page 167.

Ou bien utiliser le bouton « RICH » pour tenter de semer vos poursuivants. C'est à la page 165.

07:20

Tu marches en direction de la tente d'un pas décidé. Sous ton casque, c'est la tempête. Les autres ont intérêt à te suivre. Casper reste à tes côtés, évidemment.

Tu ne te retournes pas pour observer la réaction des spationautes. Ils verraient ça comme un aveu de faiblesse. Tu as le DROIT d'exiger une explication. Ils vont te suivre, ils n'ont pas le choix.

Tu entres dans le sas de décompression avec Casper. Vous ôtez vos casques mais gardez vos combinaisons. Dans la tente, tu vois immédiatement une rangée d'ordinateurs et de serveurs informatiques ainsi que plusieurs outils permettant de lancer des analyses géologiques. Aussitôt tu te dis que les ordinateurs plus l'antenne parabolique, cela vous ouvre de belles perspectives pour joindre Günther, à Baïkonour. Mais avant, il faut convaincre ces types. Il faut leur demander ce qu'ils fichent ici.

Ils sont entrés, eux aussi. Ils ont des têtes tout à fait ordinaires. Il y a trois hommes et deux femmes. La trentaine. Tu leur demandes des explications, mais ils restent désespérément muets. Ce qui te frappe, c'est qu'ils ont quasiment tous le regard fixé sur Casper. Un peu comme s'il… le connaissait ! Et puis le plus baraqué d'entre eux sort un revolver, qu'il braque dans ta direction.

– Arrête ! ordonne alors ton coéquipier canadien.

Tu ne saisis pas encore ce qui se joue en cet instant. Le rôle de Casper, notamment. Mais tu le vois aller vers les spationautes et leur parler à voix basse. Ils se réunissent autour de lui quelques secondes. Puis Casper reprend la parole :

– Ils acceptent de te laisser la vie sauve. Tu peux appeler Baïkonour et demander un vaisseau de secours. Ils veulent que tu quittes la Lune au plus vite, Mei, Ludmilla et toi.

– Mais… et toi ? demandes-tu.

– Moi ? Alors tu n'as pas encore compris que je suis l'un des leurs ?

Un traître !

– Oui, un traître, confirme-t-il dans un rire, comme s'il venait de lire dans tes pensées. J'avais pour objectif que la mission Herculeum échoue et qu'aucun de ses membres ne survive, à part moi, bien entendu. Il faut que la Cobblepot Company puisse continuer ses petites affaires en paix sur notre Lune… Mais comme tu m'es sympathique, je me range à l'avis de mes collègues et je vais

t'épargner. À la seule condition que tu te casses immédiatement. Et que tu ne dises rien une fois revenu sur la Terre. Il faudra tenir parole, sinon…

As-tu le choix ? La vie sauve, avant tout, la tienne, et celle des deux autres véritables membres de ton équipage.

Ils te laissent t'installer devant l'un des ordinateurs. Tu ne tardes pas à obtenir une liaison franche et claire. Günther t'entend enfin !

C'est une première victoire ! Et il t'assure qu'il va vous envoyer un vaisseau.

Tu es soulagé. Quant à la promesse de ne rien dire une fois de retour sur la Terre… eh bien, tu ne comptes absolument pas la tenir.

00 : 00

Tu as survécu ! Bravo à toi pour avoir sauvé la mission malgré tous ces dangers… Ton nom figurera bientôt à côté de ceux de tes idoles dans le grand roman de la conquête de la Lune !

Sais-tu qu'il existe treize autres façons de gagner ? Recommence ton aventure depuis le début pour les découvrir.

04:00

Tirer un coup de feu dans l'espace n'est franchement pas une bonne idée, si tu te rappelles bien les cours dispensés pendant ta formation.

Alors tu te décides à presser le bouton qui te permet de faire accélérer pendant une courte durée le rover. Tu mets donc le turbo… et ça marche ! Vous parvenez ainsi à distancer vos poursuivants… qui, eux, ont déjà exploité cette option.

Dès que tu peux dissimuler le véhicule derrière une dune, tu n'hésites pas, et vous voilà slalomant sur la mer des Regrets.

Tu ne veux avoir aucun regret, justement, aussi dois-tu prendre une décision, alors que vous êtes arrivés au bord d'un cratère. Ton instinct te suggère d'y descendre pour échapper définitivement à vos poursuivants. Mais Casper, lui, t'informe qu'il a entraperçu une tente gonflable sur votre droite.

– J'ai vu une antenne parabolique scellée à côté, dans le sol…

Elle pourrait te permettre de contacter Günther, quelle que soit l'origine d'une telle installation. Tu n'as pas le temps d'investiguer, tu dois vite choisir la meilleure option.

Le cratère, c'est à la page 169.
La tente, c'est à la page 171.

04:10

Tu aurais dû te souvenir des leçons apprises lors de ta formation sur les différences entre la Terre et la Lune… Eh oui ! La gravité réduite, six fois plus faible ici que sur la planète bleue, ça ne te rappelle rien ?

Quand tu dégaines le fusil et que tu vises les roues de tes poursuivants – les roues seulement, car tu ne sais rien d'eux, tu ne vas tout de même pas les tuer ! –, tu ne prêtes pas attention au cri d'effroi de Casper…

Tu presses la détente, croyant bien faire. Et tu n'as que l'image, pas le son.

Car c'est toi que tu supprimes. La force générée, selon le principe de Newton, par la balle éjectée du canon te propulse dans le sens inverse. C'est comme si tu avais reçu un boulet de canon, qui te casse le corps et reste collé à toi.

Tu ne sais pas quand tu vas retomber, mais tu t'écraseras sur le sol. Tu n'as plus qu'à espérer que ton cœur lâche avant, à cause de cette poussée vertigineuse, qui dépasse de loin celle de la pire des montagnes russes.

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 147.

01:20

Le rover bascule de l'autre côté du cratère, et vous descendez la pente à toute allure. Ton instinct t'a bien guidé, une fois de plus ! Car ta stupeur est à son comble, et celle de Casper également, lorsque vous découvrez en son centre un vaisseau de type Altair. Si ses réserves d'oxygène sont pleines, et son module de communication en état de fonctionner, alors tu vas pouvoir ramener ton équipage sur la Terre en totale autonomie. Viendra ensuite le temps de mener l'enquête pour identifier ces spationautes en combinaison orange et déterminer la raison de leur présence sur la Lune.

Casper et toi entrez en vitesse dans le vaisseau, où tu constates que tous les voyants sont au vert. Il ne te reste plus qu'à décoller, puis à faire une halte pour récupérer Ludmilla et Mei. L'Altair est un vaisseau maniable, tu y arriveras ! Et là, vos poursuivants pourront toujours rouler en rover, ils ne vous rattraperont jamais.

Puis direction la Terre !

00 : 00

Tu as survécu ! Bravo à toi pour avoir sauvé la mission malgré tous ces dangers… Ton nom figurera bientôt à côté de ceux de tes idoles dans le grand roman de la conquête de la Lune !

Sais-tu qu'il existe treize autres façons de gagner ? Recommence ton aventure depuis le début pour les découvrir.

00:55

Tu entres sous la tente, Casper sur tes talons. Et ton coéquipier canadien avait vu juste : plusieurs ordinateurs s'y trouvent, en état de fonctionner. Tu ne vas pas pouvoir communiquer oralement avec Günther, au centre de commandement de Baïkonour, mais ce dispositif te permet de lui envoyer plusieurs messages écrits.

Et tu attends sa réponse avec impatience. Elle tarde à venir. Croit-il à une imposture ? À une blague ? Il n'y a pourtant pas de quoi rire… Tu tournes à de nombreuses reprises la tête vers Casper, qui guette l'arrivée de vos poursuivants par l'ouverture de la tente. Il ne voit rien. Ont-ils abandonné la partie ?

Tu te poseras la question plus tard… car Günther a répondu, enfin !

Tes doigts alertes pianotent à toute vitesse sur le clavier. Tu demandes de l'aide, des secours. Et Günther promet de vous envoyer un vaisseau le plus rapidement possible. Il vous faudra patienter quatre jours, mais il t'assure que les réserves d'oxygène de l'*Athéna* sont suffisantes.

Tu peux souffler. Et Casper aussi.

Tu n'as plus qu'à aller annoncer la bonne nouvelle à Mei et à Ludmilla.

00 : 00

Tu as survécu ! Bravo à toi pour avoir sauvé la mission malgré tous ces dangers… Ton nom figurera bientôt à côté de ceux de tes idoles dans le grand roman de la conquête de la Lune !

Sais-tu qu'il existe treize autres façons de gagner ? Recommence ton aventure depuis le début pour les découvrir.

17:00

Le cratère Jules Verne est là, devant toi : tu n'as pas à virer de bord, mais juste à te poser le plus délicatement possible sur le sol lunaire… Et puis le nom de cet endroit t'inspire : c'est cet écrivain qui a le premier romancé un voyage vers la Lune ; cela te met en confiance, tu es persuadé que ça va te porter chance…

Mais à cause des diverses avaries, l'*Athéna* commence à tanguer dangereusement. Un rapide coup d'œil en direction de Mei et de Casper te montre qu'ils sont au comble de l'angoisse.

– On va se crasher ! hurle le Canadien.

Mais tu tiens fermement les commandes et parviens à garder la trajectoire. Le cratère est là, devant, immense. Tu crois y distinguer des points lumineux, comme des lumières, mais tu ne peux en être certain. Ce sont peut-être des hallucinations dues au stress… Tenir bon, surtout tenir bon… Tu sens des filets de sueur glacée dégouliner le long de ton dos, sous ta combinaison… L'impact avec le sol est imminent, tu vérifies que ton harnais est parfaitement serré.

Et le vaisseau bondit une dernière fois, comme s'il cherchait à remonter. Vous êtes à la verticale. Il descend, tu n'as plus le contrôle !

BANG.

Le choc est terrible, intense, tu perds conscience, mais tu recouvres vite tes esprits.

Autour de toi, c'est la désolation. Tu as réussi à poser l'*Athéna* mais à quel prix ? Tes trois coéquipiers gisent sur leurs sièges. Tu te détaches rapidement. Heureusement, la vitre du cockpit a tenu : elle est fissurée, mais elle a résisté au choc. L'oxygène circule encore. Tu te penches sur Casper, tu poses ton index et ton majeur réunis au milieu de son cou… Tu ressens bien une pulsation. Le Canadien est juste évanoui. Mei et Ludmilla aussi. Le choc a été si rude ! Tu pries seulement pour qu'ils n'aient subi aucun traumatisme crânien d'importance.

C'est tout de même une catastrophe, d'autant que les modules de commande du vaisseau sont tous enfoncés, inutilisables, comme celui de la communication. Vous ne pourrez pas redécoller de la Lune ! Et tu ne pourras plus joindre

Günther.

Ta mission prend-elle fin ici ?

Pas sûr. Car les lumières que tu as vues lors de cet alunissage dantesque… tu les vois à nouveau à travers la vitre du cockpit ! Elles sont bien réelles ! Elles sont là, devant toi, en contrebas du cratère…

Tu n'hésites pas un seul instant et t'habilles d'une combinaison intégrale et d'un casque, qui te permettent de sortir du vaisseau. Les circonstances sont particulières : tu dois lutter pour ta survie et pour celle de tes compagnons, mais tu vas enfin marcher sur la Lune, laisser ton empreinte sur l'astre, comme il était prévu.

Après une courte période dans la cabine de dépressurisation, tu quittes l'*Athéna*, en espérant que son réservoir d'oxygène soit intact.

Te voilà bondissant dans la poussière grise en direction des lumières, ton réservoir d'oxygène portatif à la main. C'est une sensation à nulle autre pareille…

Tu t'approches des lumières et te rends compte qu'elles délimitent un grand ensemble d'habitations, des cubes de tôle et de verre enchevêtrés, formant une sorte de polygone à l'architecture totalement futuriste. Derrière cet ensemble, tu vois plusieurs énormes télescopes. C'est sûrement un observatoire. La face cachée de la Lune est en effet le terrain rêvé pour en installer un et observer le reste de l'Univers. Contrairement à celles faites depuis la Terre, dont les couches d'air arrêtent la plupart des rayonnements et provoquent des distorsions, les observations stellaires depuis ce point seront claires et pures.

Qui a bien pu construire ce complexe ? C'est complètement dingue ! Officiellement, vous deviez être les premiers à retourner sur la Lune depuis la mission Apollo 17 de 1972 !

Tu t'approches encore, à bonds lents, et tu peux lire, gravés à même un gros rocher, les mots « Cobblepot Company ».

C'est quoi, ce nom de « Cobblepot » ? Et que signifie ce symbole, un atome orangé entouré de multiples dollars ? Bon, tu ne tarderas certainement pas à le savoir. Et puis tu n'as pas d'autre choix, tu dois trouver de l'aide pour secourir tes amis et pour pouvoir regagner la Terre ensuite.

Voilà, tu te trouves devant une double-porte vitrée, située au rez-de-chaussée du polygone, qui est sobrement éclairé depuis l'intérieur. Il n'y a pas de sonnette, bien évidemment, mais tu distingues l'objectif d'une caméra. Et aussitôt tu entends des petits crachotements dans ton casque. Puis une voix éraillée :

– Qui que tu sois, je vais t'ouvrir… Oswald Cobblepot a toujours à cœur d'aider ses semblables… Entre, mon petit, entre… Et tu pourras aussi te débarrasser de ta combinaison… On vit chez moi comme sur notre bonne vieille planète bleue…

La porte coulisse. Et à cet instant, en te tournant vers ta droite, tu vois un autre spationaute. Si tu avais pu sursauter, tu l'aurais fait. Il porte la même combinaison que la tienne, mais verte. Il s'est placé là pour ne pas se trouver

dans le champ de la caméra. Et il te fait de grands signes pour t'indiquer que tu ne dois surtout pas entrer dans le polygone. Il cherche manifestement à t'en dissuader.

Que vas-tu faire ?

Accepter l'incroyable invitation de cet Oswald Cobblepot ? Va alors à la page 180.

Rejoindre le spationaute en vert pour en savoir plus ? C'est à la page 57.

Ou bien carrément t'éloigner du polygone et te diriger vers l'observatoire, qui abrite, hypothétiquement, un centre de communication ? Gagne alors la page 178.

09:10

Ce n'est pas parce que tu reçois une invitation que tu dois absolument l'accepter. Qui est ce Cobblepot ? Quelles sont ses réelles intentions ? Il dit vouloir t'aider, mais est-ce la vérité ?

Tu ne vas pas te jeter dans la gueule du loup et tu préfères donc trouver une solution par toi-même.

Tu contournes le polygone par la droite, car tu as repéré un petit chemin tracé dans le régolite, la fameuse poussière grise lunaire, qui te ferait gagner du temps.

La voix de Cobblepot ne te lâche pas.

– Dommage, jeune aventurier, dit-il. Si tu refuses mon aide, je te laisse alors aux soins de mes robots…

Tu ne comprends pas cette phrase. Mais, alors que tu longes le curieux bâtiment, tu entends une voix mécanique résonner dans tes oreilles.

– Veuillez quitter la propriété d'Oswald Cobblepot. Première sommation.

Une voix de… robot. Mais tu n'y prêtes guère attention. Tu accélères le pas vers le premier téléscope, dont l'immense silhouette se dessine devant toi.

– Vous devez quitter les lieux au plus vite, deuxième sommation.

Cause toujours, robot.

– Dernière sommation… PARTEZ MAINTENANT !

Bon, tu peux rebrousser chemin, évidemment, mais tu as plutôt intérêt à filer vers l'observatoire… en espérant que cette alarme en restera aux menaces sonores. Cours à la page 187 !

10:05

Et pourquoi pas, après tout ? C'est une situation complètement dingue, mais ce Cobblepot pourrait accepter de t'aider afin de sauver tes coéquipiers et de vous renvoyer sur la Terre. Tu as conscience qu'en entrant dans son polygone et en te débarrassant de ta combinaison dans le sas de dépressurisation, tu mets ta vie entre ses mains. À compter de cet instant, il pourra décider de ta survie… ou de ta mort !

La seconde porte du sas s'ouvre, et tu pénètres dans un endroit splendide, une sorte de jungle contenue dans un cube de verre, à la végétation luxuriante et peuplée de multiples oiseaux en liberté. Une prouesse sur un astre où l'eau n'existe pas. Un miracle, même !

– Bienvenue sur le huitième continent, qui est le mien, déclare un vieil homme en s'approchant de toi, les mains ouvertes, hospitalier. Bienvenue dans mon Moon Village !

Il est petit, vêtu d'un élégant costume sombre et d'une cravate. Son visage est parcouru de rides profondes. Ses yeux bleus pétillent d'intelligence et de vivacité.

– Cela me fait plaisir d'accueillir une nouvelle tête, et surtout un jeune touriste lunaire comme toi… Je suis certain que tu souhaites connaître mon histoire, mais je vais d'abord devoir te prier de me raconter la tienne !

Tu ne te le fais pas dire deux fois. Tu es ici pour demander des secours pour toi et tes trois coéquipiers blessés.

– Bon, bon, dit Cobblepot, la situation est grave, en effet. Je vais voir ce que je peux faire… Mais avant, laisse-moi te faire faire le tour du propriétaire.

Tu n'en as pas réellement envie, car le temps presse, mais comment refuser ? Et puis, alors qu'il te fait traverser les parallélépipèdes de son complexe, une enfilade de chambres luxueuses, de bureaux, une salle de sport, une petite piscine même, il te conte son histoire :

– J'étais l'un des rois de la Silicon Valley, il y a très longtemps de cela… Et j'assistais, sans vraiment pouvoir agir, au comportement suicidaire de mes semblables : la pollution et le non-respect de la nature mettent la planète en danger… J'ai donc décidé de la quitter pour m'installer en un lieu qui ne serait pas menacé, un jour prochain, d'exploser, de finir enseveli sous la lave d'un

volcan ou de se retrouver noyé sous les crues d'un grand fleuve ou les raz de marée… Ici, sur la Lune, cela ne risque pas de se produire ! Ce fut compliqué, et onéreux, d'organiser ces expéditions, mais j'y suis parvenu… Même si ma petite-fille Selma me manque parfois…

Tu vois ses yeux s'embuer de larmes.

– Je peux bien te l'avouer, j'étais, au départ, persuadé que l'homme n'avait jamais mis les pieds sur la Lune et que les images d'Apollo 11, les pas de Neil Armstrong et de Buzz Aldrin, avaient été tournées dans un studio d'Hollywood par le grand Stanley Kubrick en personne… Mais j'ai vite compris, à l'écoute des ingénieurs qui ont préparé mon projet fou, que tout était bien réel et que, dans l'espace, rien n'est vraiment impossible si l'on s'en donne les moyens…

Tout ceci est bien intéressant, mais tu rappelles à ton hôte que tu as trois coéquipiers en détresse qui attendent des secours.

– Oui, oui, dit le vieil homme. Et j'accepte de t'aider. À une condition : c'est que tu me rendes un petit service. J'ai une mission pour toi. Si tu l'acceptes, alors je t'aiderai à retourner sur Terre…

À cet instant, plusieurs gardes vêtus d'un uniforme orange font leur apparition dans la pièce. Ils encadrent le spationaute en combinaison verte qui t'avait fait des signes à l'entrée du complexe. Apparemment, il a donc fini par être capturé.

– On fait quoi, de lui ? demande l'un des gardes à Cobblepot.

Le vieil homme lui signifie par un geste que ce n'est pas le moment et se tourne vers toi.

– Alors, acceptes-tu de me rendre ce service ?

Acceptes-tu, même si tu ne sais rien de ce que ce mégalomane va te demander ? Si tel est le cas, va à la page 189 pour connaître les détails de ta mission.

Si tu refuses, le vieil homme t'ordonne d'enfiler à nouveau ta combinaison et de quitter le polygone. Suis les gardes à la page 191.

13:10

C'est toi qui vas entrer le nombre ainsi obtenu. Lorsque le module te demande le « *canal number* », tu planotes fébrilement, de tes doigts tremblants que tu t'efforces de discipliner, « 184 ».

Rien ne se passe. Tu n'entends rien, absolument rien. Aucun bruit, aucun son ne sort par les nombreux haut-parleurs du cockpit.

Alors ?

Te serais-tu trompé en comptant les pierres encore debout à Stonehenge ?

Puis, soudain :

– Ici, la SSI, dit une voix hésitante. Ici, la SSI, m'entendez-vous ?

Tu as réussi ! La liaison avec la station spatiale internationale est établie ! Vous allez bientôt pouvoir y émigrer et ne plus subir la menace du manque d'oxygène…

C'est Casper, le seul véritable anglophone de ton équipage, qui prend le relais de la conversation.

– Ici, le vaisseau *Herculeum* en partance pour notre mission lunaire, informe-t-il. Nous avons été heurtés par une météorite. Notre réservoir d'oxygène a été durement touché. Nous demandons des secours, une évacuation immédiate.

– *Herculeum*, donnez votre position, demande la voix.

– Nous vous l'envoyons, s'exécute Casper en tapant à toute allure des chiffres sur un clavier avant de presser la touche « entrée ».

– OK, répond la voix. Je vous mets en relation avec le commandant Nagisa Yonoi.

Ce nom te dit quelque chose… Évidemment ! C'est le spationaute japonais en charge de la station. Tu as lu dans une revue spécialisée sur l'espace qu'il a étudié de longues années à l'École polytechnique, en France, dans la région parisienne. Aussi décides-tu de reprendre la parole, de commandant à commandant. Tu lui expliques à nouveau la situation en insistant sur l'urgence d'intervenir.

– Oui, acquiesce le Japonais. Mais il nous faudra bien vingt-quatre heures pour venir à votre rencontre… Pourrez-vous tenir jusque-là ?

Günther le pense, mais vous ne partagez pas cette certitude. Si la fissure s'élargissait d'un coup… Ou si une autre pluie de météorites s'abattait sur le

vaisseau…

– J'aimerais, dit le Japonais, que vous essayiez d'appliquer un protocole bien particulier. Vous pouvez me faire confiance, j'ai participé à sa conception.

Tu le préviens que le tableau de bord a été sévèrement endommagé par plusieurs incendies et qu'il vaudrait mieux laisser l'électronique en paix.

– Faites-moi confiance, répète Yonoi. Si vous réussissez la manœuvre, l'oxygène restant dans le réservoir sera dévié vers un réservoir de secours, situé sous la salle des couchettes…

Tes trois coéquipiers ont les yeux fixés sur toi, à présent. C'est à toi de décider.

Vas-tu tenter la manœuvre dictée par le commandant de la station spatiale internationale ? Va alors à la page 60.

Ou bien vas-tu insister pour qu'il envoie rapidement un vaisseau à même de vous secourir ? C'est à la page 62.

04:05

Ta balade lunaire n'aura pas duré bien longtemps. Ce n'est pas parce que la voix n'avait rien d'humain qu'il ne fallait pas la prendre au sérieux, bien au contraire.

Sur ta gauche, tu vois coulisser lentement une fenêtre située sur l'un des cubes vitrés. Un grand bras articulé en sort. Tu crois tout d'abord qu'il s'agit d'une pince et qu'elle va chercher à te saisir pour t'emmener de force dans le polygone. Tu retiens ton souffle, ton cœur bat à une vitesse folle. Mais ce n'est pas une pince, qui termine le bras : une sorte de tube lumineux pointe vers toi. Puisque rien ne se passe encore, tu en profites pour faire le plus grand bon possible pour te mettre hors de portée.

De quoi ?

Tu ne tardes pas à le comprendre.

D'un puissant rayon électrique, qui t'électrocute dès qu'il t'atteint. Il est si puissant que tu tombes immédiatement dans l'inconscience. Fort heureusement pour toi, car, ainsi, tu ne sentiras pas ton corps brûler…

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 173.

05:00

– Parfait, parfait ! s'enthousiasme Cobblepot.

Il se tourne vers ses gardes.

– Faites-moi descendre ce scélérat dans la mine, avec les autres ! Qu'il aille casser des cailloux jusqu'à en mourir d'épuisement !

Le vieil homme n'a pas l'air d'être un plaisantin. Tu as tout intérêt à bien remplir cette mission, car, dans le cas contraire, tu risques de subir le même sort que le spationaute vert…

– Approche, dit Cobblepot, approche…

Tu t'exécutes et tu vois le vieil homme sortir de la poche intérieure de sa veste un petit objet.

– C'est une broche que j'ai moi-même montée, explique-t-il en te la tendant. Regarde comme cette pierre lunaire est belle et lumineuse ! J'y ai gravé le prénom de ma petite-fille, Selma… Je souhaite que tu prennes contact avec elle lorsque tu seras revenu sur Terre et que tu lui offres ce bijou de ma part… de la part de son grand-père Oswald… Cela fait si longtemps que je ne lui ai pas offert de cadeau… Et elle me manque tant…

Tu peux respirer ! Cette mission ne sera en rien compliquée. Et surtout, elle implique que Cobblepot t'aide réellement à retourner sur Terre.

– Tu n'as pas une minute à perdre ! s'exclame-t-il alors. Je pense que tu sauras piloter un vaisseau de type Altair – tu ne peux pas repartir à bord du tien.

Il te mène devant un petit ascenseur. La cabine s'ouvre instantanément et il te fait signe d'y entrer. Tu gardes la broche dans ta paume droite durant la descente.

Et lorsque la porte s'ouvre de nouveau, tu es complètement soufflé par ce que tu découvres.

Va vite à la page 193 pour continuer ton aventure.

04:50

Les gardes-spationautes de Cobblepot vous conduisent devant un ascenseur qui ne monte pas vers le ciel noir de la Lune mais s'enfonce plutôt dans ses tréfonds. Tu ne peux rien tenter, et tu es obligé de suivre le mouvement et de prendre place à bord de la cabine.

– On va déguster, pronostique l'autre prisonnier.

L'un des gardes lui fait signe de la fermer.

L'ascenseur descend à très vive allure ; tu en as le cœur et l'estomac retournés.

Vous débouchez alors dans une immense caverne, une mine où travaillent déjà plusieurs dizaines de spationautes vêtus de la même combinaison verte que celle de ton camarade d'infortune.

– Des collègues disparus, souffle ce dernier.

Il a osé parler. Un garde s'approche de lui et assène un violent coup sur son casque. La vitre explose et le type se met à hurler… Il n'a plus d'oxygène, il va mourir. Ses cris sont déchirants, tu les entends dans ton casque.

Tu détournes le regard, mais c'est pour voir alors cette mine dans laquelle Cobblepot compte te faire travailler jusqu'à la fin de tes jours. Ou des siens.

En tout cas, lorsqu'on passe une chaîne autour de l'une de tes chevilles, puis une autre autour de ton cou, et qu'on te tend une lourde pioche, tu te dis que tu ne risques pas de rentrer sur Terre de sitôt.

PERDU !

Pour retenter ta chance, retourne à la page 173.

01:00

Tu te retrouves en compagnie de Cobblepot dans un second cratère, qui n'est rien d'autre qu'une base de lancement spatiale. S'y trouve un vaisseau Altair, à décollage vertical. Plusieurs techniciens s'affairent autour de l'engin. Si ses réserves d'oxygène sont pleines, et le module de communication en état de marche, alors vous allez pouvoir, ton équipage et toi, faire le voyage de retour vers la planète Terre en totale autonomie. Le vieil homme te rassure sur ces points.

–Ainsi, tu pourras prévenir Baïkonour de votre retour.

Tu rappelles à ton hôte que tu as trois coéquipiers à prendre à bord.

– Oui, j'ai envoyé mon médecin personnel vers l'épave pour les secourir. Tu pourras passer les prendre avec le vaisseau. L'Altair est fort maniable, je pense que tu le sais…

Il te sourit.

– Va vite prendre place, dit-il.

Tu ne te fais pas prier et t'installes au poste de pilotage.

– Et surtout n'oublie pas ta mission auprès de Selma !

Tu lui adresses un petit signe de la main avant de fermer les portes du vaisseau et de mettre en marche les propulseurs.

Non, tu n'oublieras pas cette mission. Tu dois à Cobblepot d'avoir la vie sauve !

00 : 00

Tu as survécu ! Bravo à toi pour avoir sauvé la mission malgré tous ces dangers… Ton nom figurera bientôt à côté de ceux de tes idoles dans le grand roman de la conquête de la Lune !

Sais-tu qu'il existe treize autres façons de gagner ? Recommence ton aventure depuis le début pour les découvrir.

Si cette aventure t'a plu,
découvre vite les autres titres
de la série !

30 minutes de lecture.

30 issues possibles.

Toujours plus de danger !

30 MINUTES POUR SURVIVRE

Panique en altitude

Tu es à bord du train le plus rapide du monde. Face à toi, un col de montagne si abrupt que les rails s'élèvent à la verticale. Le démarrage est brutal, l'accélération foudroyante. Soudain, un hélicoptère surgit et se pose sur le toit. Le train est pris d'assaut, tu dois réagir !

Piège en haute mer

Tu es en pleine session de surf au milieu de l'océan. Soudain, l'ombre menaçante d'un requin se dessine sous les eaux. Au même moment, une explosion déchire le rivage à quelques centaines de mètres de toi. Une énorme vague te projette en direction de la gueule béante du requin. Tu dois réagir !

Braquage sous haute tension

Tu patientes au guichet d'une grande banque. Du coin de l'œil, tu aperçois trois individus suspects qui se faufilent à l'intérieur. Soudain, le cri assourdissant de l'alarme retentit dans tout le bâtiment. L'un des braqueurs neutralise les caméras, un autre sort une grenade et vous ordonne de vous allonger face contre terre. Tu dois réagir !

Le zoo de tous les dangers

Tu es en vacances sur une île perdue, dans le plus grand zoo du monde. Soudain, la foule qui t'entoure se met à hurler et courir vers les sorties. Un lézard géant fonce dans ta direction, la mâchoire claquante. Dans quelques secondes, la créature va t'écraser, ou pire… Tu dois réagir !

L'attaque du robot géant

Tu t'apprêtes à rejoindre tes amis dans le centre-ville. Soudain, la rue s'ouvre en deux juste devant toi, et un gigantesque robot en sort, prêt à tout détruire sur son passage. Et, malheureusement pour toi, c'est exactement là que tu trouves. Tu dois réagir !

Le temple maudit de Cetho Wukir

Tu te trouves dans la jungle devant le temple sacré de Cetho Wukir. Tu t'enfonces à pas feutrés dans ce sanctuaire mythique quand, soudain, le sol se dérobe sous tes pieds. Tu dégringoles dans une fosse putride qui se remplit d'eau à toute vitesse. En quelques secondes, tu en as déjà jusqu'aux genoux. Si tu ne fais rien, tu vas finir noyé… Tu dois réagir !

Dans l'enfer de Fortnite

Tu es condamné à participer à la prochaine édition de Fortnite. Les règles, tu les connais : il n'y en a aucune. Des cent joueurs présents dans le bus de combat, un seul ressortira vivant. Tu n'as pas le choix, tu vas devoir te battre si tu veux sauver ta peau… Tu dois réagir !

La forteresse du fou

Fou. Cet homme est fou. Comment tu t'es retrouvé prisonnier de ce dingue, tu n'en sais rien. Il vous a enlevés, toi et une centaine d'ados, pour vous défier sur son battle royale préféré. Tu pensais que c'était pour s'amuser ? Cette fois, c'est ta vie qui est en danger ! Tu dois réagir !

Retrouve la série
30 MINUTES POUR SURVIVRE
sur instagram :

@30minutespoursurvivre